DESIGN MAGAZINE

Photoshop

No CD:

1.500 Plug-ins
para tirar o máximo de seu software

40 Tutoriais completos
para ter o domínio total do programa

+ Bônus: 2 videoaulas

Na revista:

Tudo sobre o **Photoshop 8** e mais tutorial sobre **texturas e cores**

Flash

50 Tutoriais
ensinando tudo sobre animações

Ferramentas para: criar animações, botões, extrair sons e imagens de SWFs prontos e muito +

3D mania

30 Tutoriais
incluindo cursos completos de: 3D Studio, Maya, AutoCAD Bryce e muito mais!

1.000 fontes
+ utilizadas por designers e + outras ferramentas para você

Crie fontes exclusivas

250 banners
prontos para usar e ainda:

Aprenda a criar seus banners sem dificuldade!

www.digerati.com.br

ISSN 1679-2211

Ano I - número I - R$: 11,90

Índice

Editorial

O mercado editorial cresce a cada dia. Afinal, não é só nas revistas que os designers podem encontrar emprego, mas a Internet também é um bom ambiente de trabalho. Todas as mídias, agora, estão interligadas. Assim, cada vez mais a multimídia domina o mercado. Hoje, é preciso saber um pouco de tudo: Photoshop, 3D Studio, Flash, Final Cut, etc.

Nunca existiu uma procura tão grande por cursos, livros e apostilas na área gráfica, e nas bancas, por outro lado, os iniciantes nas artes gráficas digitais não encontram quase nada que possa ser usado para aprender ou incrementar sua carreira e seus conhecimentos.

O objetivo da revista **Design Magazine** é suprir esse buraco. No CD que acompanha a revista estão algumas ferramentas, exemplos, tutoriais (muitos deles) para você realmente aprender novas técnicas.

Os exemplos que inserimos no CD podem ser uma excelente base para começar suas próprias experiências no mundo do design digital.

O Editor

Dell lança novos bundles com base em áudio e vídeo digital

Câmera digital e MP3 Players são alguns dos produtos comercializados

Agora a Dell também está apostando no mercado de produtos multimídia, com o apoio de empresas já com experiência nesse ramo.

Ela irá lançar três bundles, pacotes feitos pela empresa que incluem vários produtos, coisa comum nos EUA.

O bundle Digital Photography, que custa a quantia de 375 dólares (com um rebatimento de 50 dólares se a compra for feita pelo site da Dell), vem com uma impressora Inkjet A940, cartuchos de tinta, folhas de papel e uma câmera fotográfica digital da Canon – uma A300 de 3.2 megapixel.

O bundle Printer oferece uma impressora Inkjet A940, cartuchos de tinta, papéis e um cabo de força suplementar. Esse pacote custa 260 dólares, também com 50 dólares de desconto na compra feita on-line.

E o último bundle se chama Axim PDA, que é composto pelo PDA Axim X5, case de couro, cabo para sincronização dos dados com o computador e recarregador de bateria, além de alguns protetores para a tela do PDA. Seu preço é de 281 dólares, com o mesmo desconto dos outros produtos.

Filmes em Flash ganham sistema de busca

Novidade chama-se FlashSeek

Criar sites em Flash ou fazer vídeos usando essa tecnologia sempre resultou em certas dificuldades para o usuário, que gostaria de ver algumas funcionalidades, como um sistema de busca.

Aos poucos, esses problemas vão sendo solucionados com os novos sistemas que estão sendo desenvolvidos.

Agora é a vez do FlashSeek, criado pela Imagio Technology. O software é capaz de analisar vídeos em Flash

Webdesign impulsiona e-commerce

Essa é a conclusão de uma pesquisa, nos EUA

Muitos ainda não perceberam, mas o webdesign está muito além de ser uma questão meramente estética. Mas uma pesquisa realizada nos EUA por três empresas ligadas ao mercado de design descobriu que o e-commerce deve muito de seus resultados ao trabalho daqueles que desenvolvem sites.

De acordo com a pesquisa, 65% das pessoas não comprariam em um site que tivesse um design pobre. E mais: 30% deixariam de comprar em lojas "off-line" de uma empresa que tivesse um site de e-commerce ruim. E a qualidade do produto pode importar menos que a do site: para 30%, o webdesign é mais importante que o produto.

E quando estamos falando de webdesign, estamos muito além da beleza e da combinação de cores. O principal aqui é a usabilidade e a experiência do usuário, ao comprar um produto on-line. Nada de grandes complicações ou sistemas que demoram muito com firulas. O importante é combinar o estilo com a praticidade.

Apenas 4% das pessoas disseram que comprariam em um site ruim. Foram realizadas mil entrevistas no total.

LG produz maior monitor de plasma do mundo

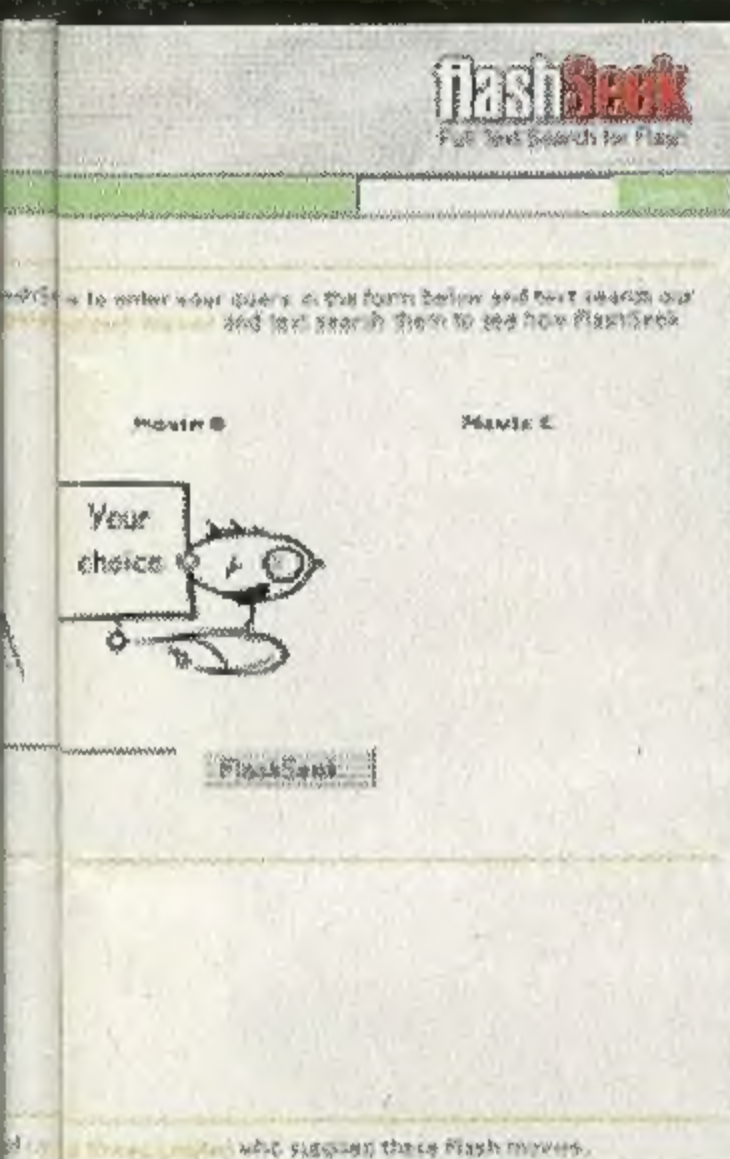
71 polegadas da mais pura tecnologia

A LG desenvolveu a maior tela de plasma já construída – são exatamente 71 polegadas. Mas não é só o tamanho dela que impressiona, pois a qualidade das cores também é algo que chama muito a atenção.

A nova tecnologia chamada XDRpro, considerada revolucionária quando se trata da

para fazer buscas por determinadas palavras-chave. Assim, desenvolvedores e usuários poderão fazer pesquisas procurando vídeos que tenham a palavra "casa", por exemplo.

O sistema utiliza, além de tecnologias da Macromedia, o IFilter, da Microsoft, para fazer as buscas. Ele é compatível com o Microsoft Index Server, disponível nas versões NT, 2000 e XP do Windows, e realiza buscas em arquivos do Flash versões 3, 4, 5 e 6.

Licenças individuais do programa podem ser conseguidas por entrega através do site oficial, *www.imagiotech.com/flashseek*, pelo preço de US$ 225.

Maya 5 já disponível!

Software já pode ser baixado do site da Alias|Wavefront

Um dos mais premiados programas para modelagem em 3D, o Maya, chega à sua 5ª versão.

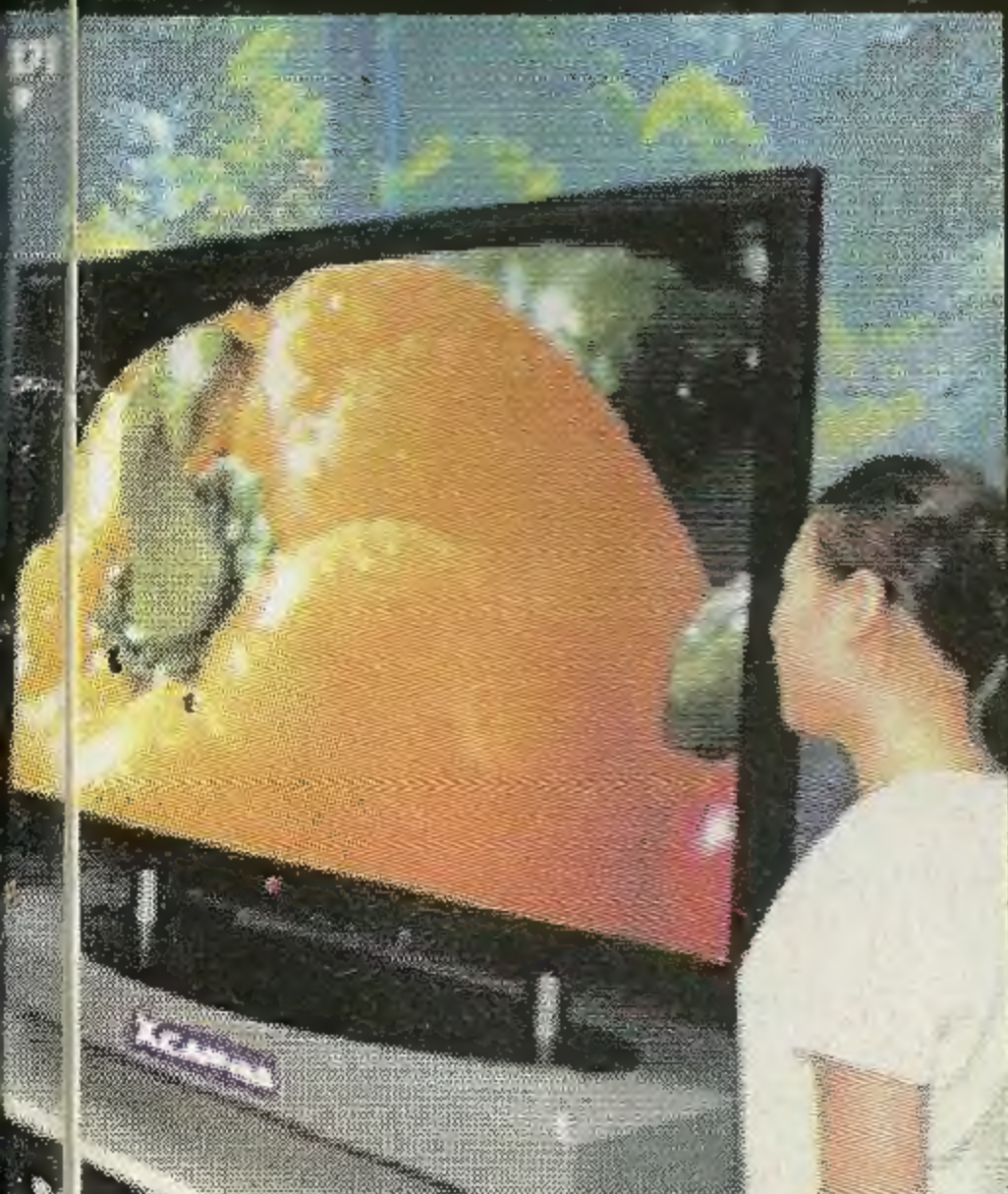
Trazendo muitas novidades, como a possibilidade de escolher entre quatro opções de renderização de vetores, o novo software transforma um objeto 3D em 2D, dispensando o uso de um outro programa à parte – como o Flash MX, por exemplo. É compatível com os formatos de programas do Macromedia Flash e Adobe Illustrator.

São tantas as novidades que o Maya 5 já está sendo considerado o melhor upgrade de versão já feito deste programa.

Quem quiser investir nesta ferramenta profissional terá de desenvolver US$ 1.999 para a versão completa e US$ 6.999 para a versão Unlimited, que tem algumas opções extras.

Para saber mais sobre a nova versão, visite o site do fabricante: *www.aliaswavefront.com*.

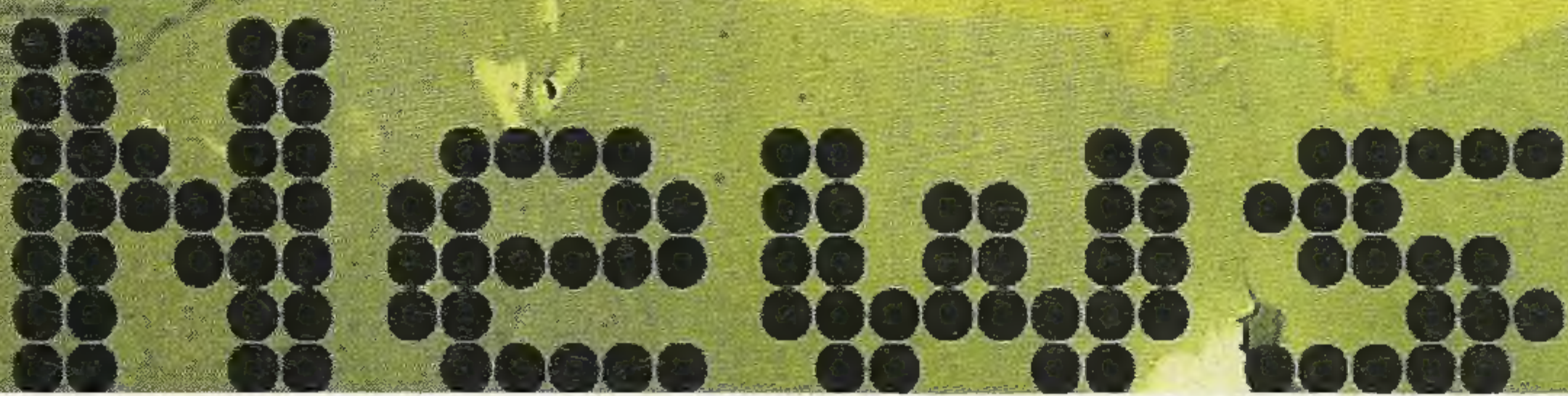
imagem mostrada pelo televisor, conseguiu alcançar níveis de qualidade de imagem muito superiores aos das televisões atuais.

Este televisor da LG é uma prévia dos televisores HDTV que, como está sendo prometido há muito tempo, substituirão as atuais TVs. A principal vantagem da HDTV é a sua maior resolução, 1940x1280 (a TV atual pode alcançar somente 640x480), e as tecnologias de brilho, contraste e cor, tornando a imagem o mais perto do real, além do tamanho físico das TVs, que serão bem menores.

Microsoft lança MSN TV

Produto visa principalmente os iniciantes na Internet

Muito parecido com alguns produtos vendidos há pouco tempo no Brasil, mas um pouco mais evoluído, é lógico, o MSN TV possibilita ao usuário mais leigo acessar a Internet ou ler seu e-mail direto de sua TV. Pra quem não tem experiência com a Internet, o MSN TV dá uma grande ajuda, pois a nova tecnologia é feita para ser descomplicada e fácil de ser usada por qualquer um.

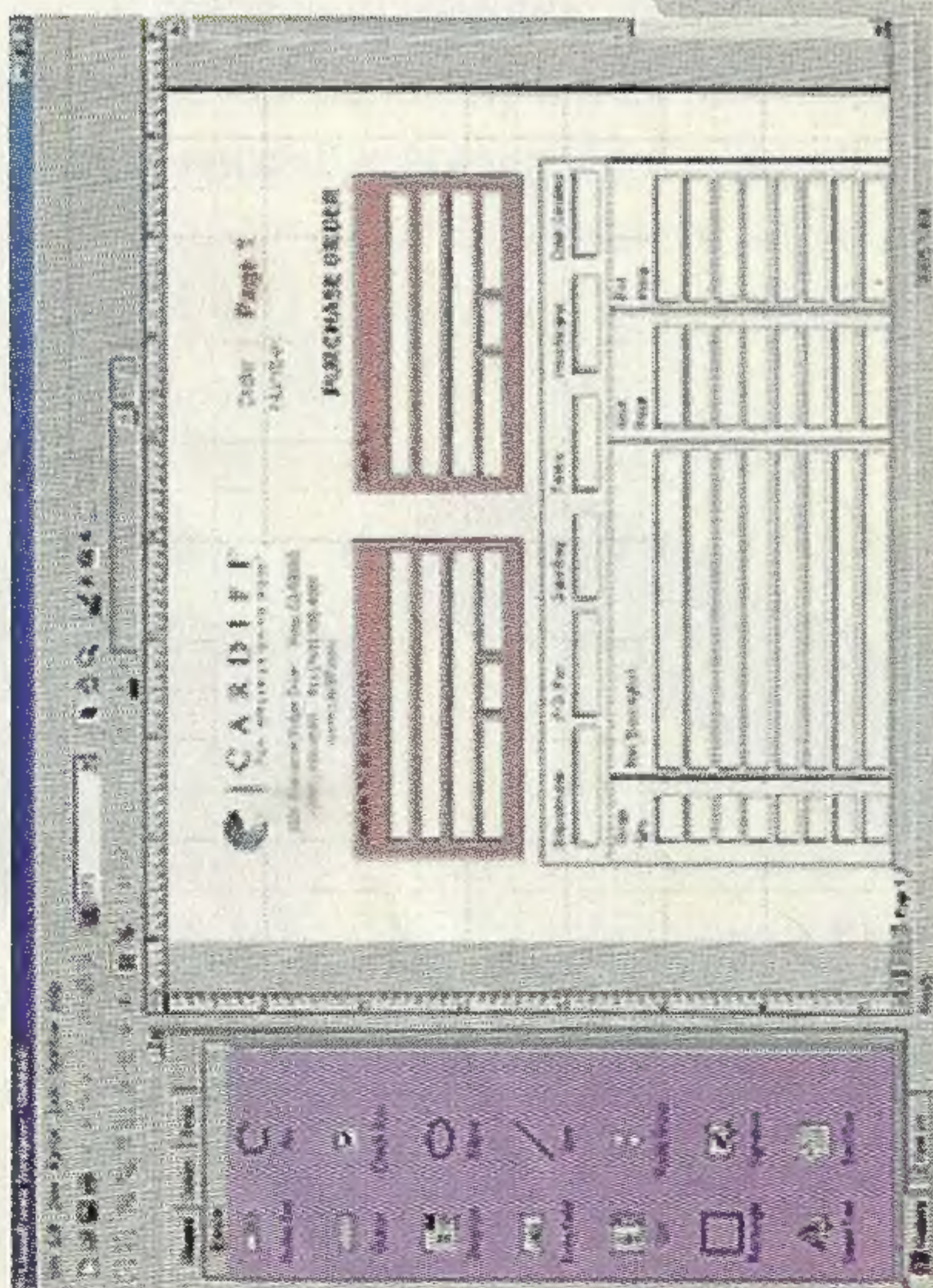
O MSN TV é composto de um receptor de Internet RCA RM2100, teclado wireless e um controle remoto. Ele é comercializado em muitos lugares nos EUA, como o RCS Computer Experience and J&R Music & ComputerWorld, o BrandsMart U.S.A Abt Electronics, e também pela Internet, na Amazon.com.

A Microsoft acredita que o MSN TV pode ser um bom presente a dar para aquele seu parente com mais idade, que tem dificuldade em lidar com aparelhos sofisticados.

PDFs melhorados

Novo sistema integra soluções para o formato

A Cardiff Software anunciou mais uma novidade para a integração de sistemas para geração e gerenciamento de PDFs. Trata-se de dois Connect Agents que unem o aplicativo LiquidOffice Eforms, para preenchimento de formulários, ao IBM Content Manager, usado por grandes empresas para arquivar uma enorme quantidade de dados.

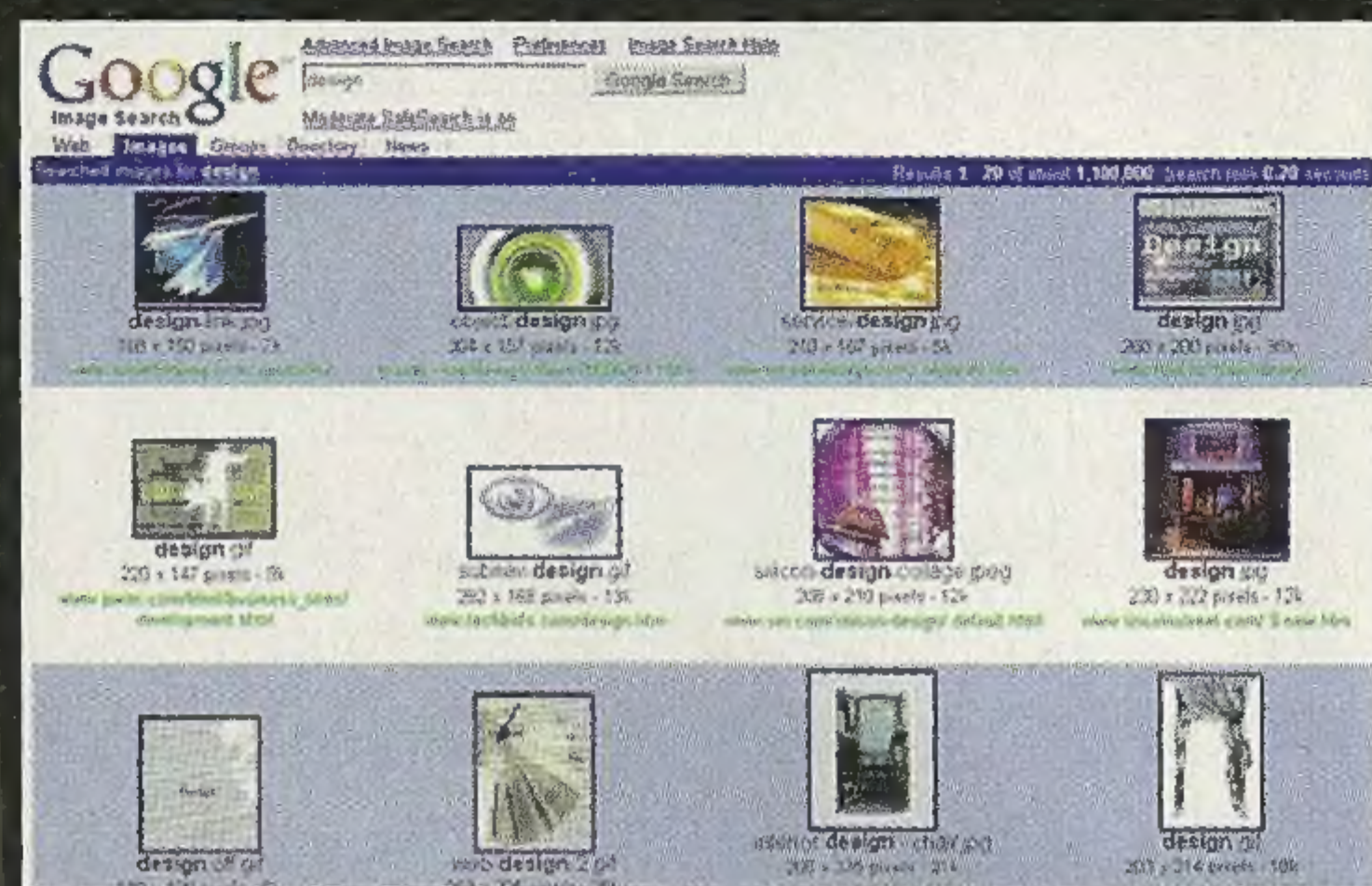
"A integração entre os dois programas combina o ganho de produtividade e custos operacionais conseguidos por processos de formulários automatizados com as poderosas qualidades de um sistema excepcional para o gerenciamento de conteúdo para empresas", diz o diretor de tecnologia da Cardiff, Mark Seamans.

Esse tipo de projeto é muito importante para o aperfeiçoamento de sistemas utilizando arquivos PDF, que apresentam muitas qualidades para trabalhos impressos, mas que ainda têm muitas limitações para serem usados, principalmente para gerenciamento em sistemas com bancos de dados.

Thumbnails proibidos?

Fotógrafo americano está revoltado

Uma das ferramentas que mais ajudaram o trabalho de design digital foi a de busca por imagens em sistemas como o Google. Com ela, é muito fácil e rápido encontrar qualquer imagem que se queira, na Rede. Leva apenas alguns minutos.

Boa parte dessa funcionalidade se deve aos thumbnails (imagens bem pequenas gravadas no servidor do sistema de busca), que permitem a pré-visualização das imagens, para poderem ser escolhidas em meio a todos os resultados, sem ser necessário abrir uma a uma.

Pois até isso, nos EUA, um país famoso por sua obsessão por processos, está sendo alvo de uma ação judicial. Um fotógrafo está reclamando da reprodução

de suas imagens em thumbnails, em um sistema de busca. O sistema, no caso, é o Ditto.com, que por sinal também grava imagens em tamanho grande.

O caso das amostras pequenas já está resolvido, com ganho de causa para o Ditto.com. Agora, resta ver o caso das figuras grandes, mais controverso. Pelo menos Google e afins parecem estar a salvo de ter suas buscas por imagens reduzidas a meros links de texto.

Microsoft tenta melhorar situação do Xbox no Oriente

Empresa trará jogos de sucesso do Ocidente pra lá

Com o objetivo de contornar a situação delicada do Xbox nos países asiáticos – principalmente no Japão, onde as vendas são muito baixas–, a Microsoft tenta novas alternativas para que as vendas do console aumentem.

Peter Moore, antigo presidente da Sega of America e atual responsável pela divisão Home & Entertainment da Microsoft na Ásia–Pacifico, está levantando uma idéia, que, pra falar a verdade, já deveria ter sido colocada em prática: lançar os mais novos jogos de sucesso do Ocidente, com uma maior velocidade, no Oriente.

Essas conversões de jogos sempre foram uma preocupação para nós ocidentais, que sempre esperamos muito tempo para que um lançamento do Japão chegasse nos EUA. Mas o engraçado é que agora está acontecendo o contrário. A primeira empresa que já demonstrou total apoio a Peter Moore é a Ubi Soft, que pensa em lançar o quanto antes os games Splinter Cell e o Ghost Recon.

LG e Verizon anunciam telefone wireless

LG VX6000, um monofone wireless com câmera embutida

O LG VX6000 caracteriza o novo serviço de mensagens com imagem recentemente lançado pela tecnologia wireless da Verizon, sendo o mais robusto de imagens do mercado. Este novo produto da Verizon deixa clientes usar fotos, personalizar suas experiências wireless e compartilhar facilmente suas imagens, utilizando assim uma maneira visual sem fio de se comunicar. Entre as vantagens que o VX600 oferece, você poderá fazer uploads de fotos, armazenar, compartilhar e emitir as mesmas a todo e qualquer endereço de e-mail ou a qualquer telefone que permita mensagens de texto em serviços móveis – uma característica original aos clientes wireless de Verizon – apenas em algumas etapas simples.

"O VX6000 é apenas um dos mais simples, capacitados e bonitos telefones disponíveis no mercado", disse Dan Gralak, vice-presidente de vendas para telefones móveis da LG. E ele faz a sua propaganda: "Se você está esperando para comprar um telefone de câmera e está procurando um modelo com todas as características, boa funcionalidade, estilo e sofisticação que você sempre quis, sua busca acabou."

Sony atualiza o software do Clié NZ90

Empresa anunciou recentemente 3 updates do software para seu handheld NZ90

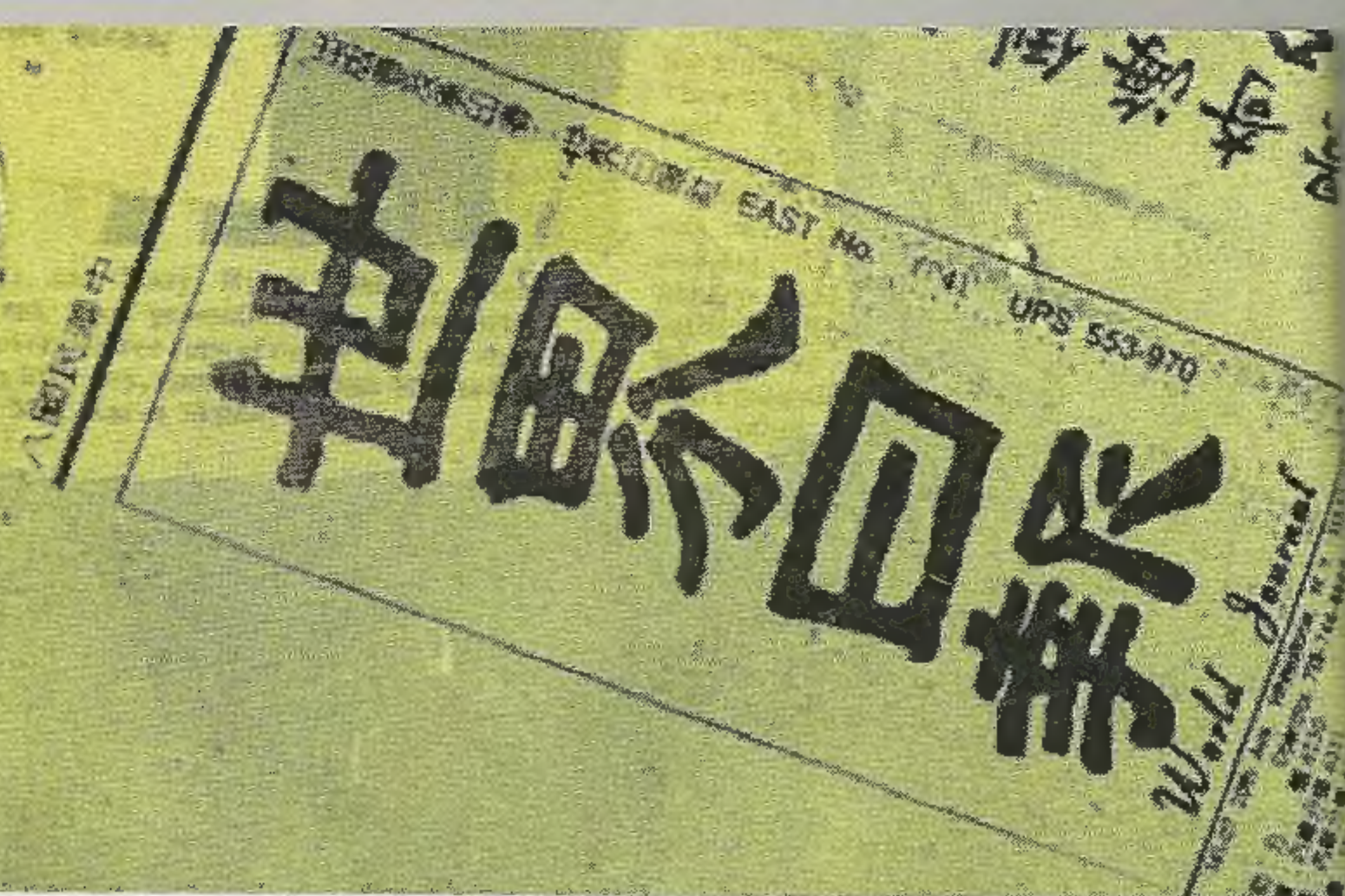
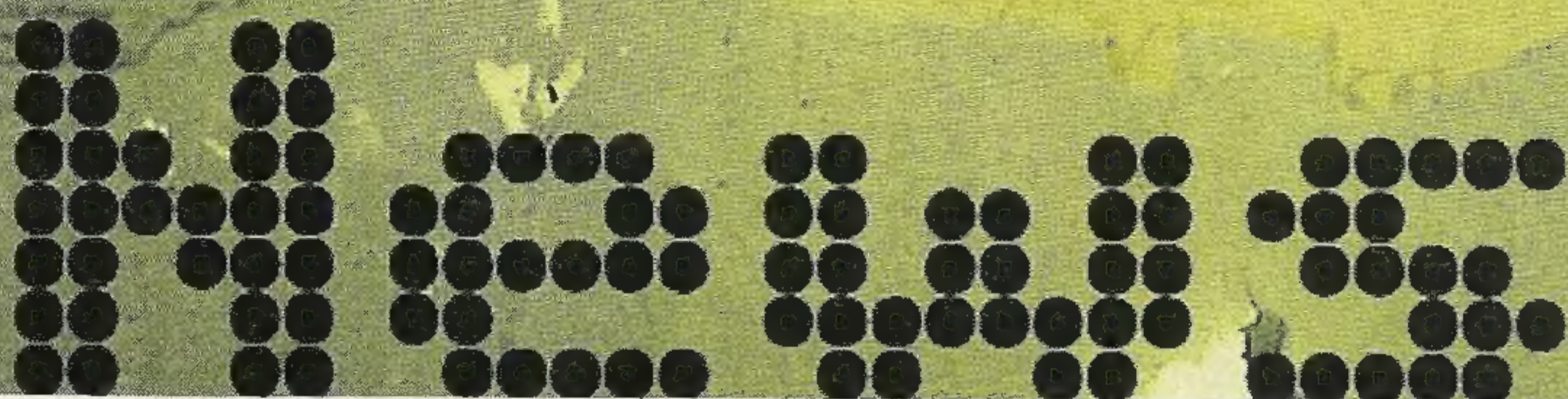
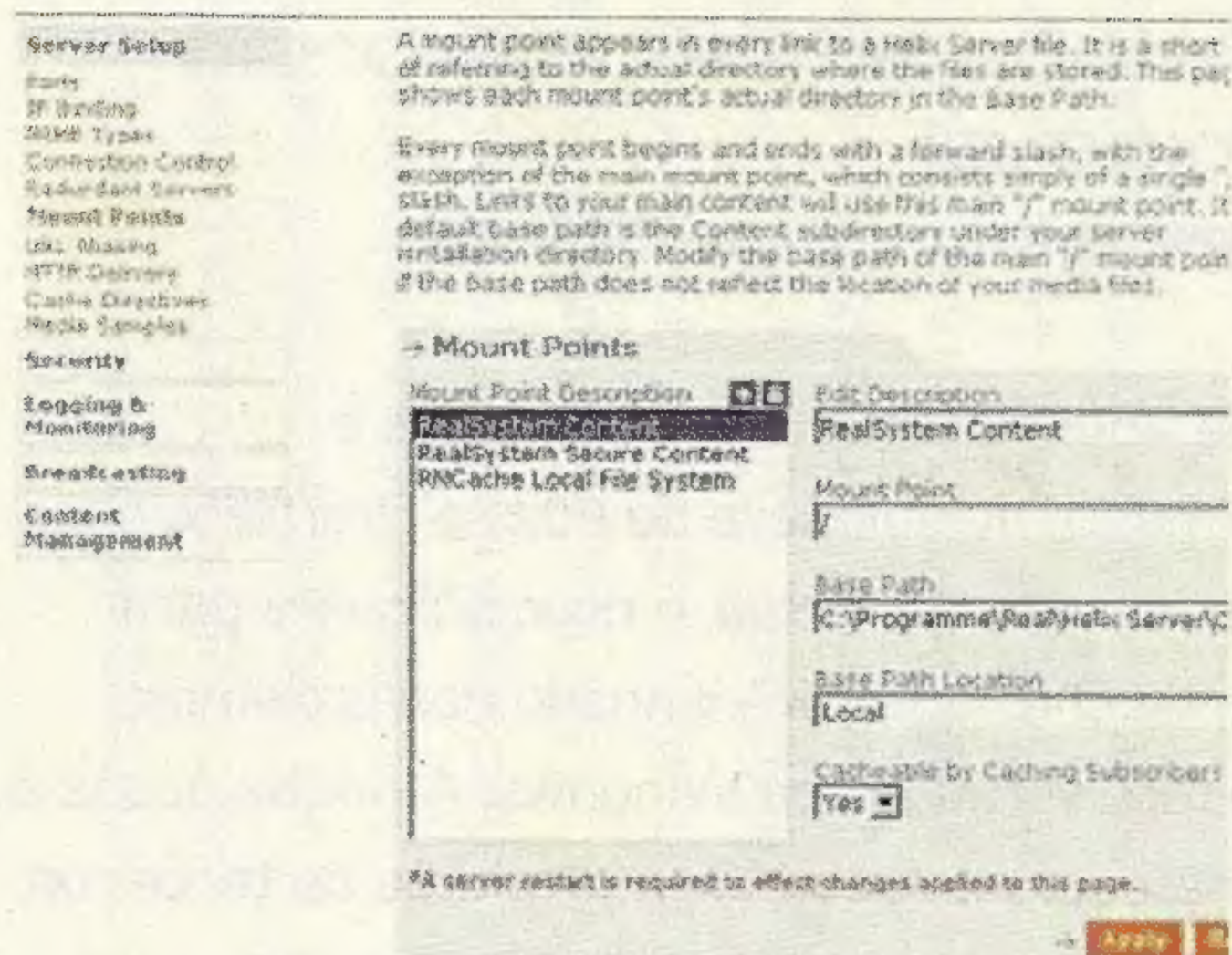
O primeiro atualiza o programa NetFront, corrigindo cinco erros relacionados às conexões e à estabilidade de rede. O segundo dirige-se à câmera digital interna, adicionando a funcionalidade nova, tal como a habilidade da exposição branca do controle e do girar do contrapeso ao aumentar a velocidade. O terceiro e último update atualiza velocidades, oferecendo o Flash 5 da Macromedia e a estabilidade com potencialidades de áudio extras.

Adobe e Mac: divórcio amigável

Premiere, agora, só para Windows

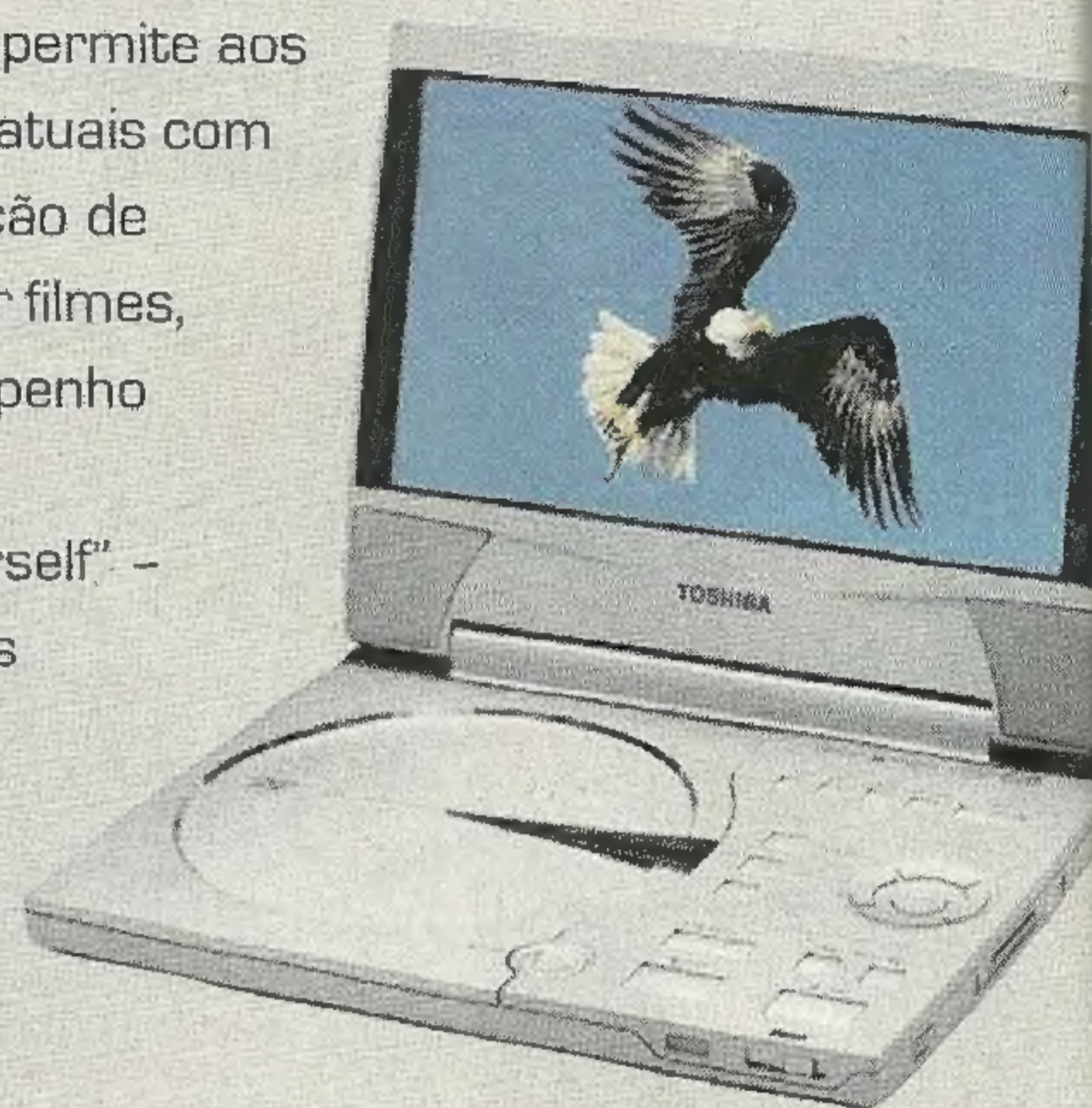
A Adobe anunciou que não continuará o desenvolvimento do software de edição Premiere para Macintosh; da mesma forma, o novo software para autoração de DVD que será lançado nos próximos meses só terá versão para Windows. A Adobe acusa a Apple de não abrir espaço para produtos de terceiros, desenvolvendo seus próprios aplicativos, o que prejudica a concorrência.

É o fim de uma parceria de anos, desenvolvendo aplicações e hardware destinados a profissionais de criação. O lançamento do novo Photoshop para Mac OS X aumentou as vendas das duas empresas, mas, recentemente, a Apple começou a distribuir uma série de ferramentas gratuitas junto com o Sistema Operacional, como o iDVD e o iMovie. Na área de edição de vídeo, o Final Cut é um concorrente direto do Premiere. Segundo os especialistas, a Apple leva uma boa vantagem porque produz o hardware e o sistema operacional.

Numa grande virada, agora é a Microsoft que reclama das práticas monopolistas. A empresa de Bill Gates anunciou que não irá produzir o Internet Explorer para Mac por causa do lançamento do browser Safari pela Apple. E a empresa não pára por aí, quer tornar seu computador o centro de um estilo de vida digital, com diversos outros devices, como iPod e a recente iSight (webcam).

Helix também sorri
Servidor da Real será compatível com tecnologia SMIL

A companhia RealNetworks afirmou que irá acrescentar o código da Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL) para o cliente do Helix, algo que promete melhorar a criação e a entrega das apresentações multimídia em devices ligados por rede. O cliente Helix é a tecnologia open source para mídia streaming da RealNetworks.

O SMIL (pronuncia-se "smile") é um padrão da indústria para apresentação sincronizada de arquivos digitais que incluam áudio e vídeo streaming, bem como texto e imagens. O SMIL simplifica a entrega de multimídia ao quebrar vídeo, áudio, texto e outros arquivos de mídia para uma distribuição mais rápida em redes ligadas por IP. Quando chega ao computador, os componentes são recompilados. O SMIL é padrão do World Wide Web Consortium.

Toshiba anuncia novo drive DVD-R/RW
Marca japonesa lança DVD/CD para computadores desktop

O kit de gravação de DVD da Toshiba permite aos usuários promover seus computadores atuais com potencialidades do playback e da gravação de DVD/CD para armazenar e compartilhar filmes, músicas e fotos com eficiência e desempenho muito melhores. Todas as ferramentas necessárias para a instalação "do-it-yourself" - incluindo a movimentação, o software, os cabos e os meios - estão em um conveniente pacote "preço baixo". As sustentações SD-R5112 executam em velocidades de 4x para DVD-R, 2x para DVD-RW, 16x para CD-R e 10x para CD-RW. Além da movimentação própria, o kit inclui também os softwares Cyberlink PowerDVD, Cyberlink PowerDirector Pro e Pinnacle (VOB) Instant CD/DVD, junto com DVD-R, DVD-RW, CD-R e CD-RW virgens para gravação.

Espiando com estilo
Apple lança iSight

A Apple está querendo transformar totalmente a experiência de uso do computador. O conceito de vida digital foi ampliado com o lançamento da câmera que tem o nome de iSight. Esta, com um design inovador - como é o padrão da Apple -, é ligada via FireWire que transmite áudio e vídeo, além de alimentar a energia da câmera.

A iSight deve ficar encaixada no alto do monitor

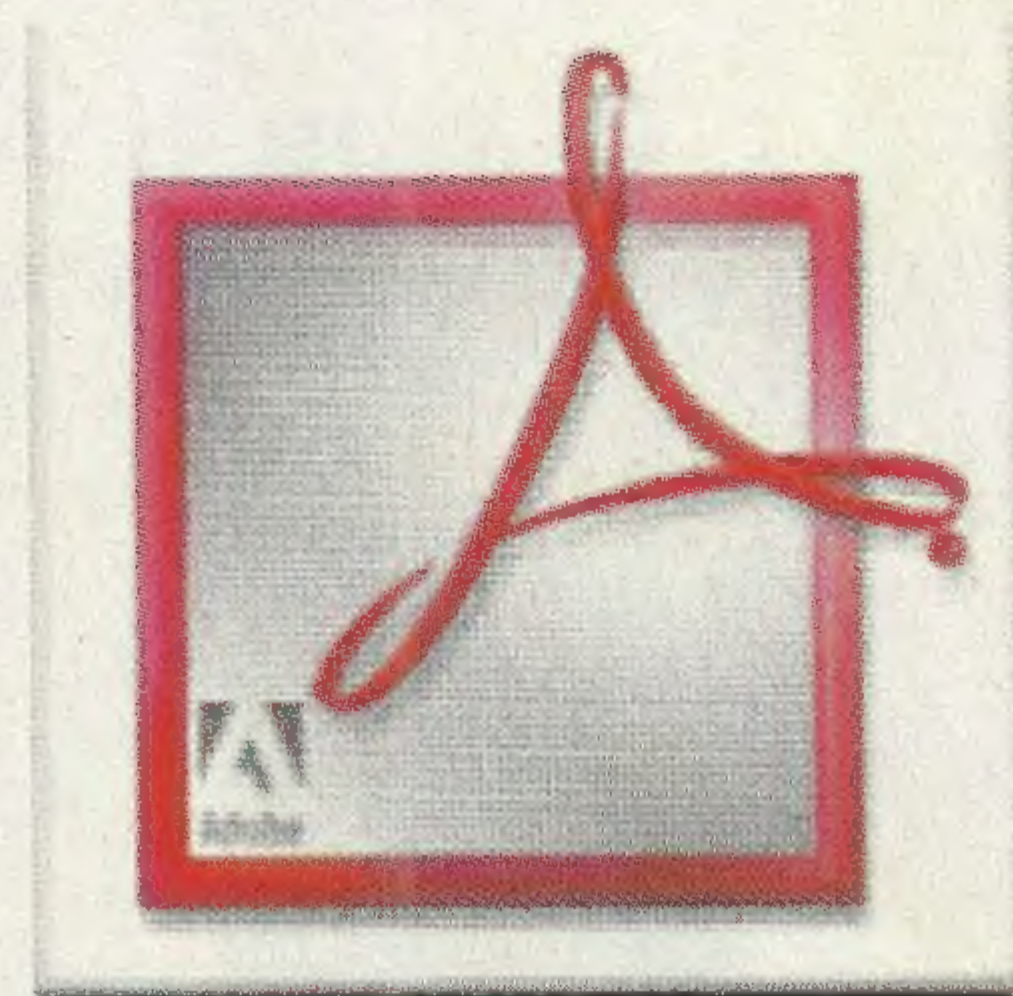
NTT DoCoMo anuncia F505i
Novo monofone Japonês

A empresa NTT DoCoMo anunciou que começará o marketing do F505i, o primeiro monofone japonês que incorpora a tecnologia de autenticação de impressão digital. Este é o quinto modelo na série 505i dos monofones 2G. Equipado com um browser de Flash, os monofones 505i podem alcançar uma escala larga, um índice rico e as aplicações com animações.

PDF vai ganhar segurança

É o que garante a parceria entre IBM e Adobe

Recentemente, foram descobertos os primeiros vírus embutidos em arquivos Portable Document Format. Foi uma descoberta muito ruim para a Adobe que vinha fazendo uma forte propaganda da segurança de seus arquivos. Depois de tentar prender as pessoas que resolveram mostrar como o formato era pouco confiável, como Dimitry Skliarov nos EUA, a Adobe resolveu finalmente aumentar a segurança de seus produtos.

O primeiro passo foi a criação de um processo mais seguro de assinatura digital, que pode ser usado para validar documentos. Em conjunto com a IBM, eles desenvolveram um chip, incluído em todos os computadores e notebooks da IBM, que será usado para guardar essa assinatura digital. Isso facilitará a transmissão de dados e validação de documentos.

Treinamento on-line

Macromedia lança nova versão do Breeze

A Macromedia fez um update do famoso software Breeze. Com ele, é possível transformar slides criados no PowerPoint em arquivos de Flash e transmitir a apresentação pela Internet. Essa é uma excelente ferramenta para quem precisa montar treinamentos via Rede.

Os slides podem ser vistos através de qualquer browser e podem ser adicionados sons, vídeos e pesquisas. Desse modo, permite-se criar um completo pacote de treinamento corporativo.

Também dá para incluir recursos como videoconferência e chat. Uma tremenda ferramenta para escolas e empresas.

(independente de ser um desktop ou um notebook), na altura dos olhos, simulando uma visão natural.

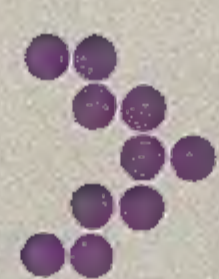
A webcam da Apple vem com uma lente de abertura F/2.8, permitindo seu funcionamento em ambientes com pouca luz; além disso, é bem pequena e bastante fácil de carregar para qualquer lugar. Sua qualidade é excelente e o framerate chega a 30 frames por segundo. O preço está em torno de 150 dólares.

O F505i caracteriza um sensor de impressão digital para impedir o uso desautorizado do monofone. O usuário pode travar ou destravar o telefone móvel simplesmente colocando um dedo cujas digitais estejam pré-registradas no sensor. Impressões digitais de até dez pessoas podem ser relacionadas depois dos procedimentos da modalidade do authentication do monofone.

O monofone vem com cartão, um vídeo do miniSD 16MB que permite armazenar 29 minutos de vídeo em chips ou 1.040 fotos conservadas no formato small size do i-shot. Combinando o cartão do miniSD 16MB com a memória intrínseca do monofone, o F505i tem uma capacidade máxima de gravação de 67 minutos, permitindo capturar e armazenar até 11 videoclipes de seis minutos.

O F505i estará disponível em todas as lojas de vendas de aparelhos DoCoMo. O preço do monofone, incluindo o cartão do miniSD e o adaptador, ainda está indefinido. O jogo de acessórios padrão inclui o bloco da bateria, o adaptador AC e o suporte do desktop.

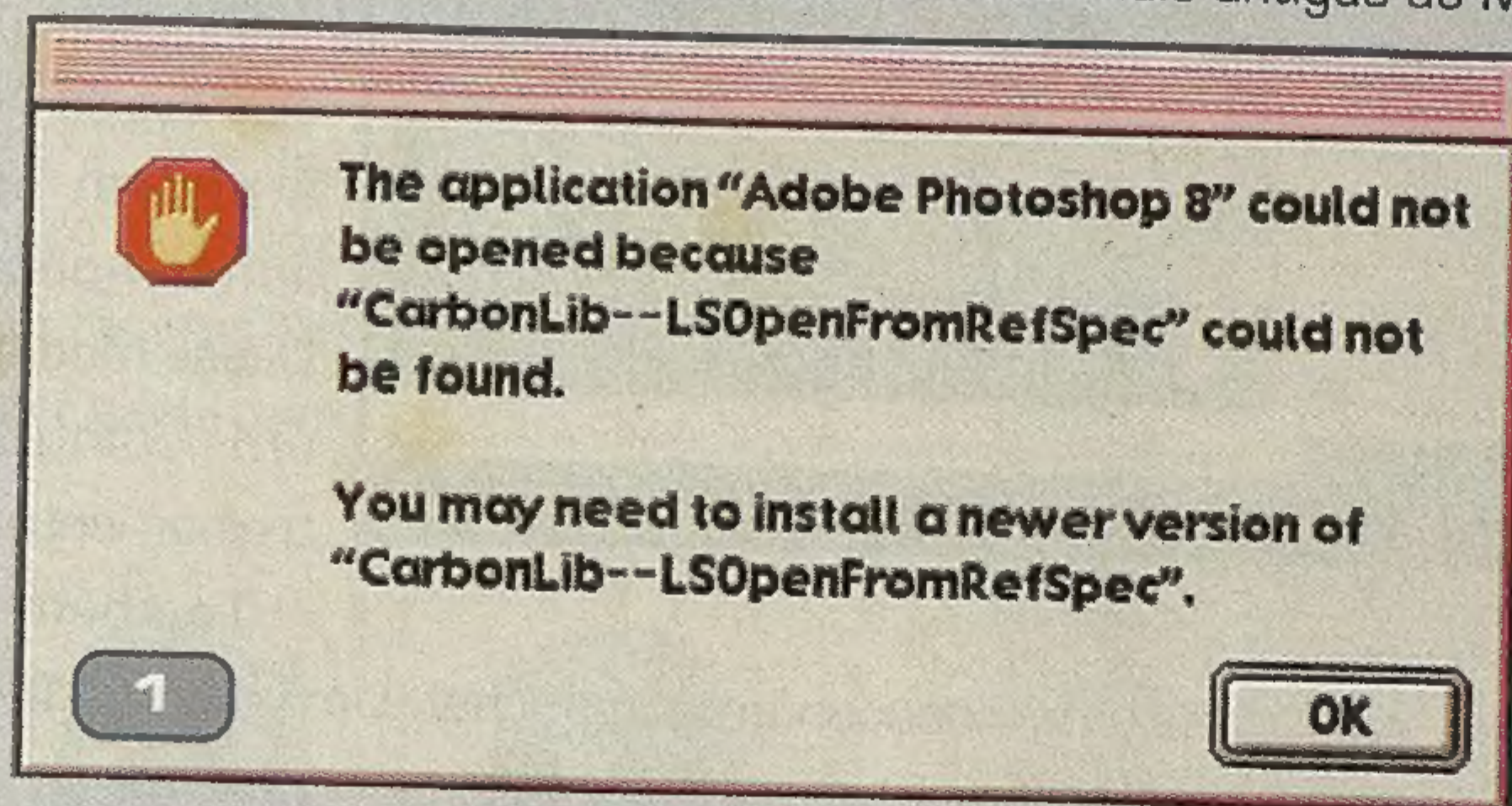
8 vezes phot

O que a Adobe está preparando para a nova versão de seu principal produto

Sim, é o Photoshop 8. A tela de entrada do software também possui um olho, no entanto ela é bem diferente das que a Adobe está acostumada a fazer: uma tela sombria com um olho coberto por nuvens, uma tela provisória, provavelmente.

Mas o que interessa é o software, e a primeira pergunta que vem à cabeça é: o que a Adobe poderia fazer de original em uma nova versão do Photoshop? Mais filtros? Maior integração com outros softwares da empresa? Ganho na performance? A resposta para todas essas questões você acompanha neste test drive que fizemos na próxima cartada da Adobe.

Instalação

Essa informação interessa mais aos usuários de Macintosh. O Photoshop 8 só funciona no Mac OS X, mais precisamente na versão 10.2, o famoso Jaguar. Isso quer dizer que donos de Macs mais antigos não terão chance de executar o programa. No entanto, isso não significa que o Photoshop 8 seja nativo para OS X; assim como o Office v.X., ele apenas traz um bloqueio que não permite o funcionamento nas versões mais antigas do Mac OS. 1

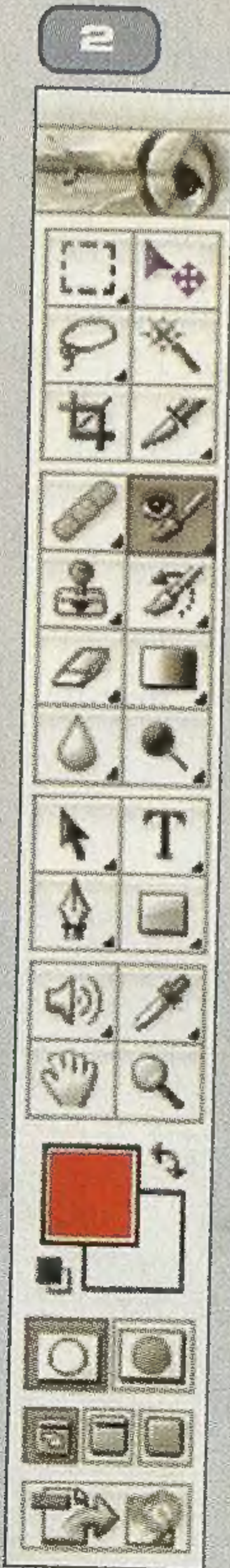
1

Apesar de não ter encontrado nenhuma documentação confirmando isso, para a plataforma PC, o bloqueio de funcionamento deve ser apenas para o Windows 95, restrição que muitos aplicativos já trazem.

2

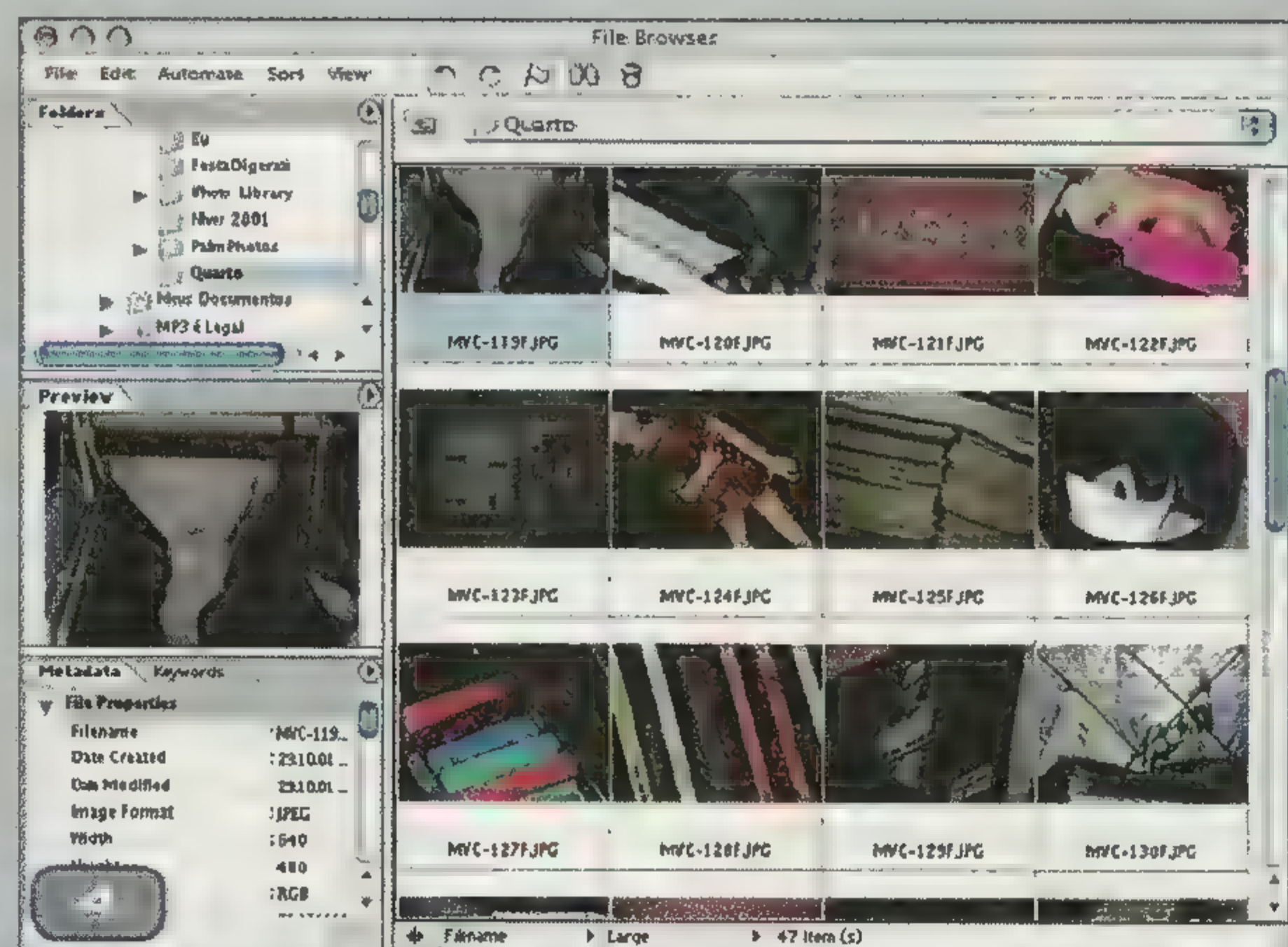
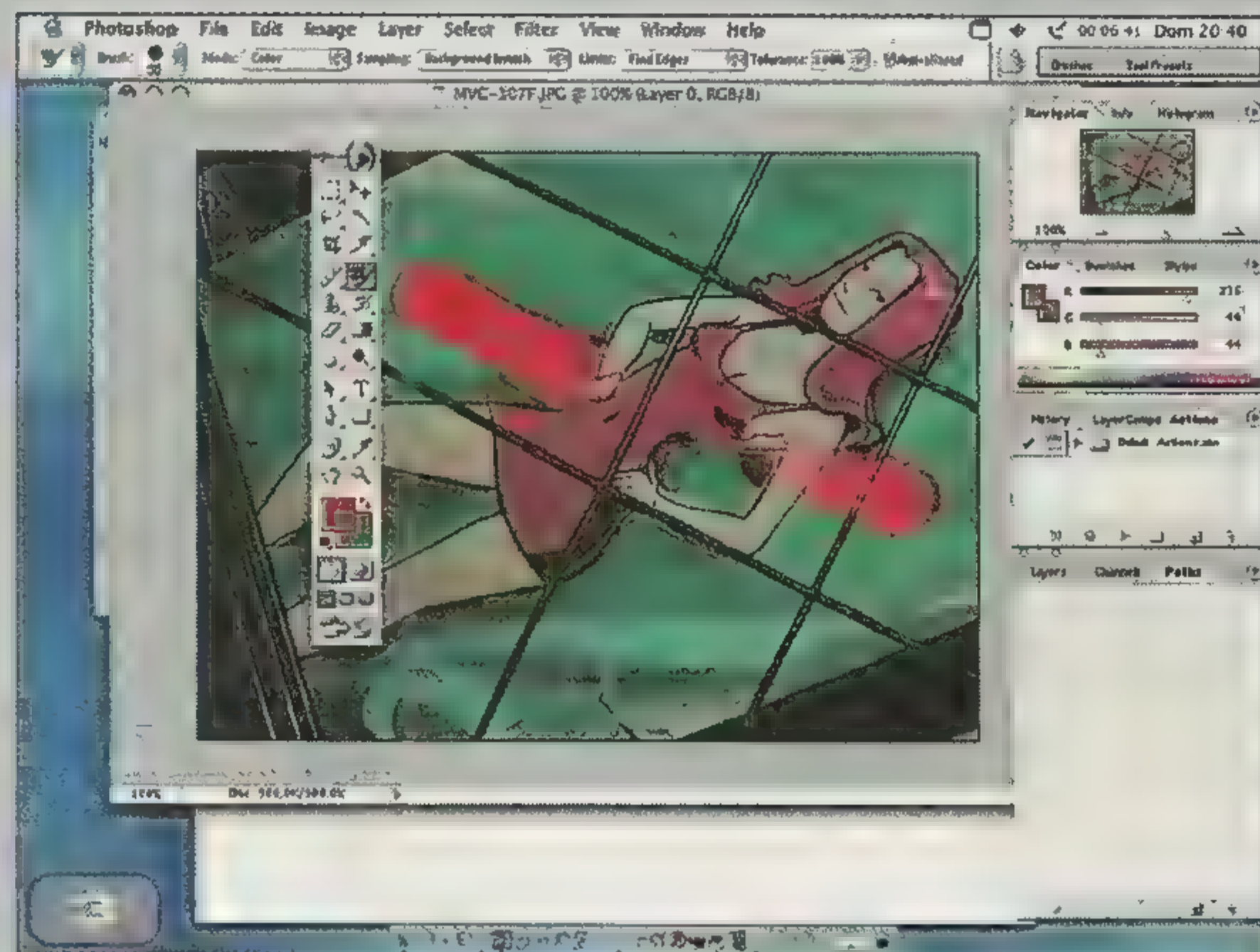
Interface 2

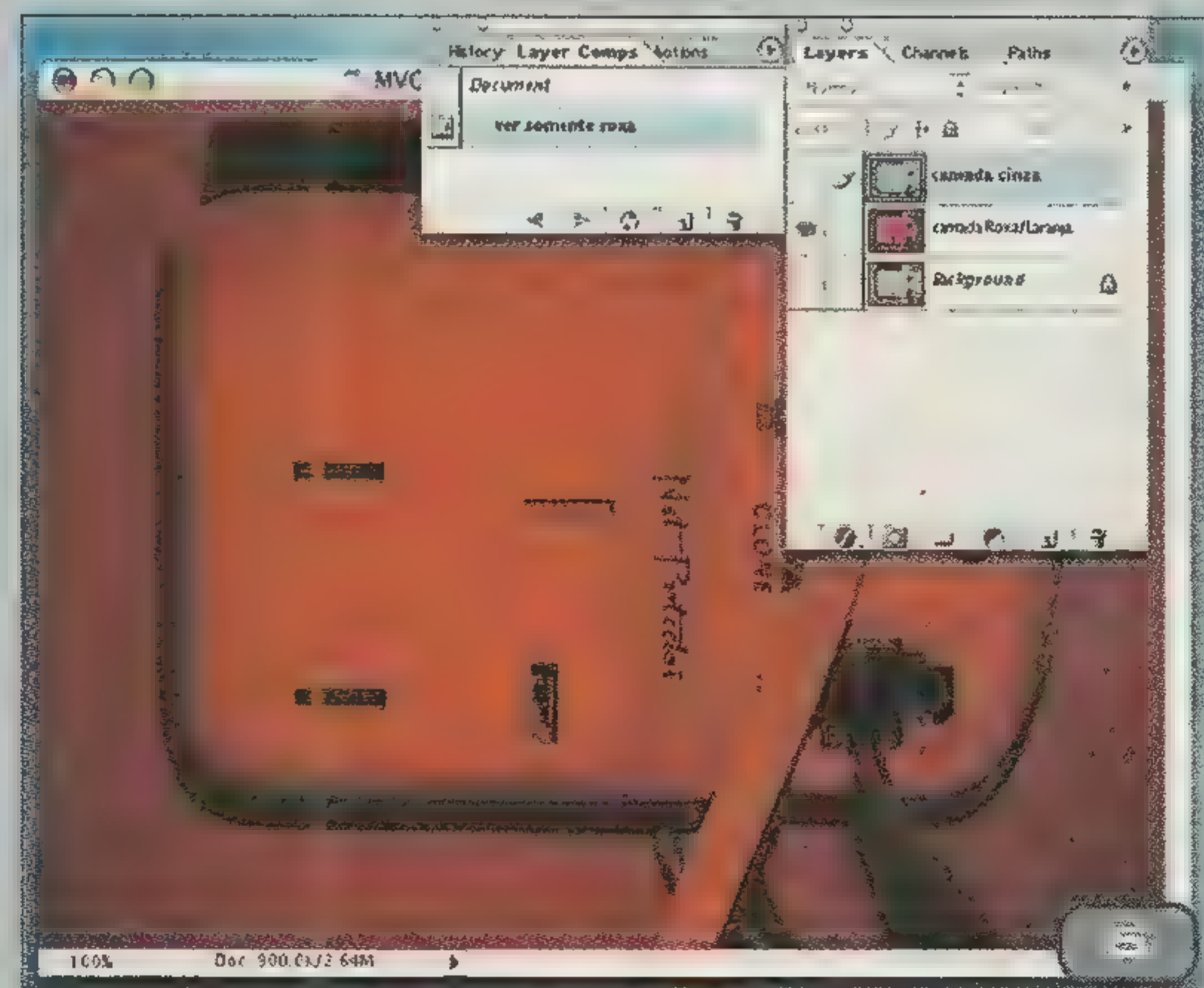
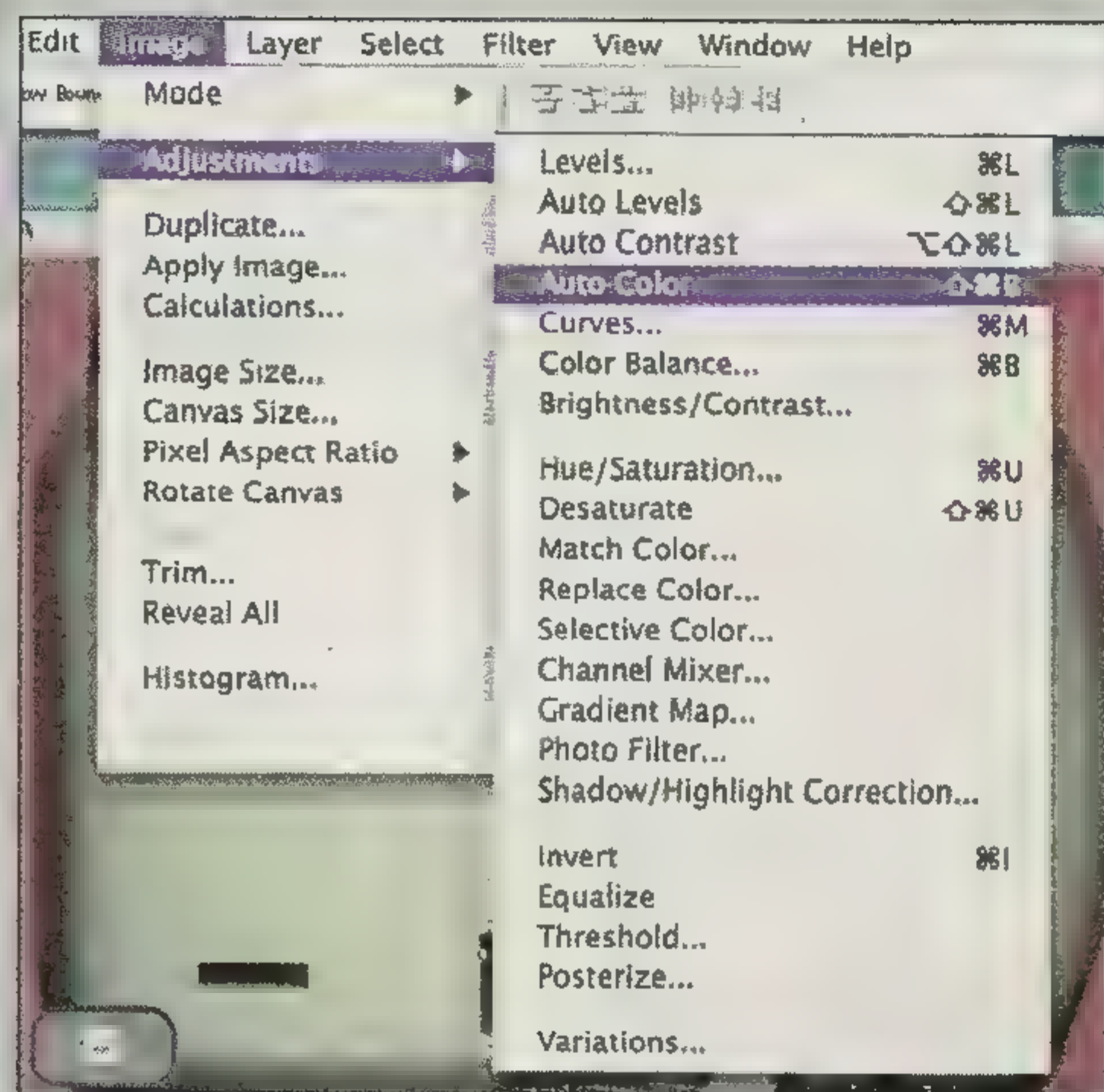
As paletas e ícones já haviam sido redesenhados para a versão 7, por isso estão idênticas no Photoshop 8.

Uma rápida vasculhada revela poucas novidades na interface. O File Browser saiu do agrupador de paletas e tornou-se um ícone de pastinha logo ao lado. Nota-se também uma nova paleta chamada Layer Comps, cuja função explicaremos mais à frente.

2

oshop

Novidades

Na barra de ferramentas, as novidades ficam por conta de dois novos brushes, o Art Spray Tool e o Color Replacement Brush Tool. O primeiro funciona exatamente como um spray, aumentando a camada de tinta em uma área, conforme o ponteiro permanece parado sobre ela. A segunda ferramenta substitui a cor definida em background pela cor do foreground, podendo-se fazer alguns ajustes, como tolerância e modo de pintura.

A janela File Browser, além do novo ícone e local de chamada, também sofreu uma considerável atualização, funcionando agora como um Finder (ou Explorer, para usuários de Windows), podendo-se criar pastas, procurar e apagar arquivos, organizar a partir de vários atributos (nome, data, tamanho, etc.), rotacionar a miniatura, além de agora permitir a seleção direta de uma pasta para aplicar alguma Action criada pelo usuário ou as predefinidas pelo Photoshop. As prévias em miniaturas de um diretório são montadas bem mais rápido do que na versão anterior, tornando o uso dessa ferramenta bem mais atrativo.

A nova paleta Layer Comp traz um recurso interessante, porém de uso restrito, pelo menos no Photoshop. Vamos dar um exemplo de uma situação comum: você cria uma imagem com vários layers, mas para exportá-la para a Web você não precisa exibir todos os layers que foram criados; isso não quer dizer que esses layers sejam inúteis, eles apenas não servem para aquele estado que você quer exportar. O Layer Comp (abreviação de composition) serve pra isso, ele salva a configuração do estado de exibição de alguns layers, sendo possível acessar diretamente esse estado depois, sem a necessidade de ficar lembrando quais layers existiam naquele momento ou mesmo quais estavam ocultos. A ferramenta grava essa configuração e depois, com um clique, você volta à imagem exatamente como ela estava antes do Layer Comp.

Na parte de ajustes, existem alguns novos comandos que merecem ser comentados. Eles são:

Auto Color: Melhora automaticamente o equilíbrio entre os tons de cores da imagem, melhorando seu aspecto de profundidade.

Match Color: Usando a próprio background ou a fusão com um layer, este filtro converte a imagem para um único tom, usando a tonalidade predominante da imagem original.

Photo filter: Simula alguns filtros fotográficos, adicionando tonalidades de cor à foto que está sendo trabalhada.

Shadow/Highlight Correction: Ajustes para melhorar o aspecto das áreas mais claras ou mais escuras de uma imagem.

Os filtros trazem uma boa quantidade de novidades, melhora que não se via há um bom tempo nas atualizações do Photoshop. O já conhecido Liquify, além de algumas novas distorções, traz novas opções de máscaras, visando tornar mais preciso o trabalho de remodelar as imagens.

A categoria blur ganhou dois novos desfoques, um chamado Average e outro Leans Blur. O primeiro tem um efeito engraçado, é como se ele misturasse todas as tonalidades da imagem, formando uma única cor chapada. Assim, uma foto com nítida tonalidade amarela, sem dúvida, formará uma cor próxima ao amarelo. O segundo, Leans Blur, faz ajustes finos de desfoque, como se usasse pequenas lentes para retocar a imagem.

O ponto alto das novidades nos filtros é o Filter Gallery. Ele não é um filtro, mas sim uma ferramenta que agrupa várias categorias de filtros (artistic, distor, stylize, etc.) com seus respectivos filtros, trazendo um exemplo de cada um e dando também uma prévia de como ele ficará na imagem, antes de aplicá-lo. É um recurso pesado, mas para quem quer experimentar vários efeitos antes de efetivamente aplicar algum, essa ferramenta é uma ótima pedida, mesmo para aqueles que querem apenas conhecer um pouco mais os diversos filtros que já existiam e os novos que foram adicionados ao Photoshop 8.

Saindo dos filtros e indo para a opção Save for Web, agora é possível exportar imagens para o formato WBMP (Wireless BitMap), formato gráfico que usa apenas os tons preto e branco, sem variações para o cinza. Esse é um formato especialmente otimizado para dispositivos móveis como Palms e celulares.

Design

Desempenho

[illegible]

ImageReady

O mundo se pergunta: "Por que a Adobe insiste em manter esses dois produtos separados?" Não posso dar a resposta, mas posso dizer que o irmão do Photoshop para Web mudou bastante e está bem mais específico e otimizado para a tarefa de desenhar páginas, usando apenas o editor de imagens.

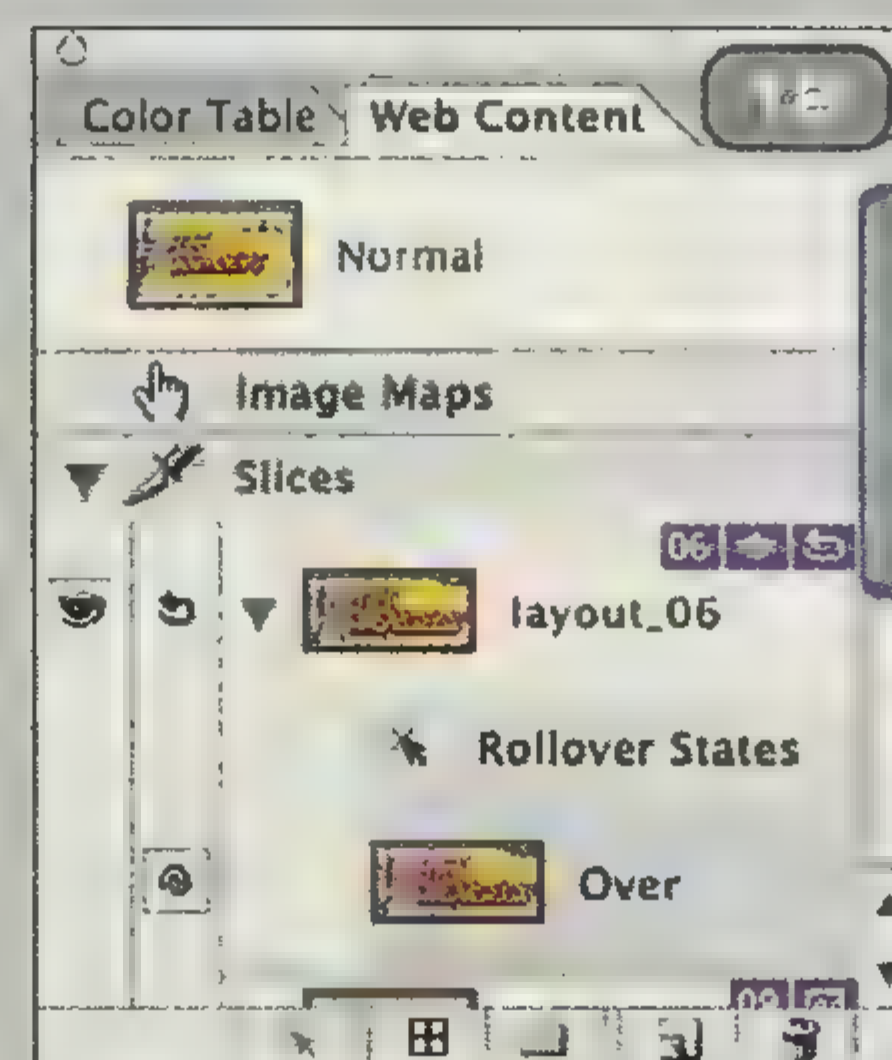
Com o estranho nome de Taconite em sua versão Beta, o ImageReady dá maior liberdade no ajuste de layout, sendo possível configurar um slice como uma célula vazia de tabela ou até ajustar os valores de CellPad e CellSpace. Todos esses parâmetros ficam agrupados em uma única paleta, o que ajuda o processo de exportação. Até mensagens na barra de status do browser podem ser configuradas.

Os rollovers agora ficam em uma paleta chamada Web Content, que agrupa diversas propriedades de um slice.

Na barra de ferramentas, muita coisa está mudada. As ferramentas de criação e seleção de slices ficam diretamente à mostra. Existem também formas predefinidas para criação de abas, que ajudam na criação de páginas mais convencionais.

Do Photoshop, o ImageReady herdou a palheta Layer Comp, o formato WBMP e o Filter Gallery, deixando a ferramenta além de mais completa, parecida com seu irmão mais velho.

Veredicto

[illegible]

grafitti dog

Por Rodrigo Disperati, Diretor de Arte - Disperati Design
(O cão é "Klimt", da raça Labrador)

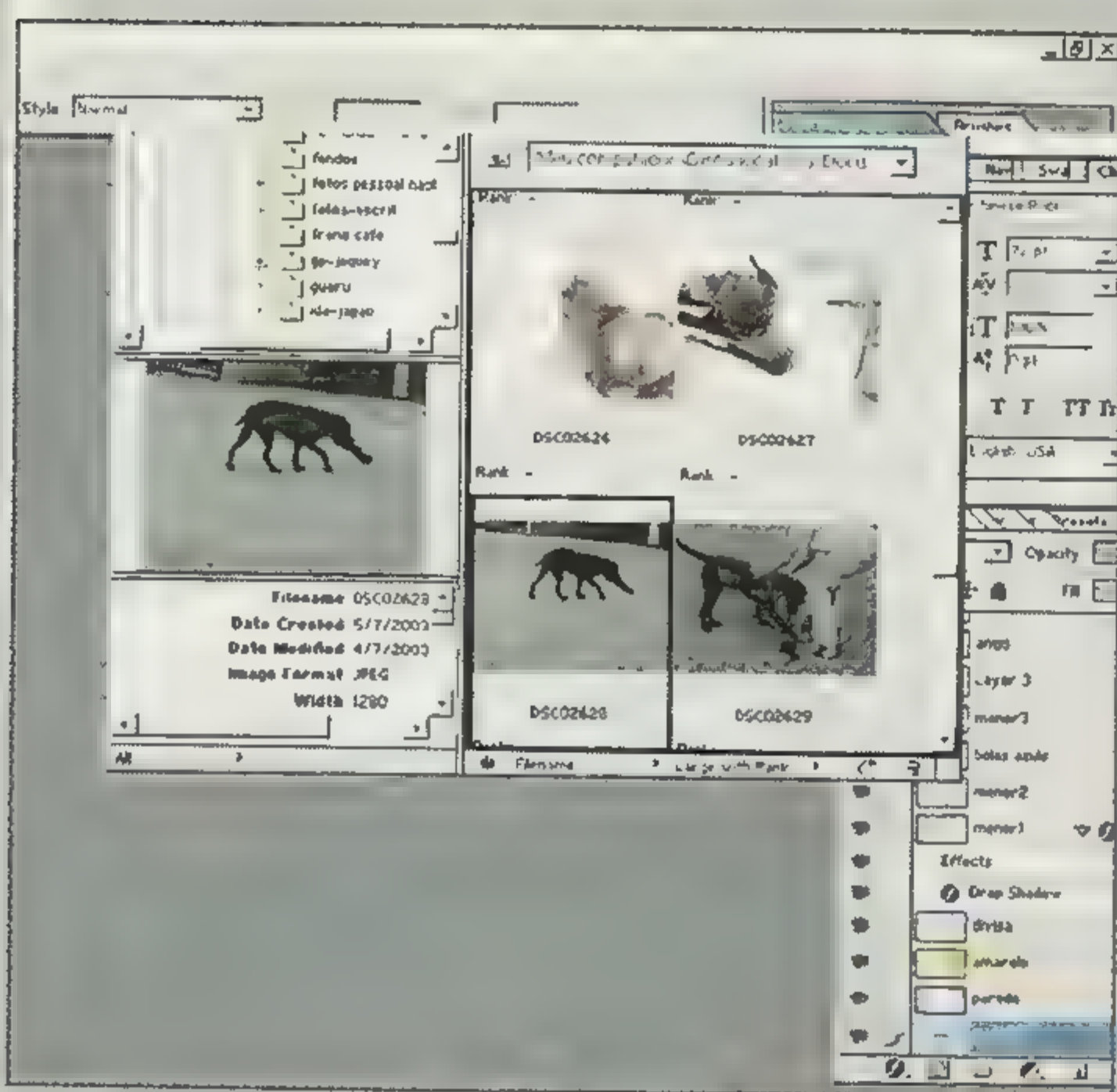
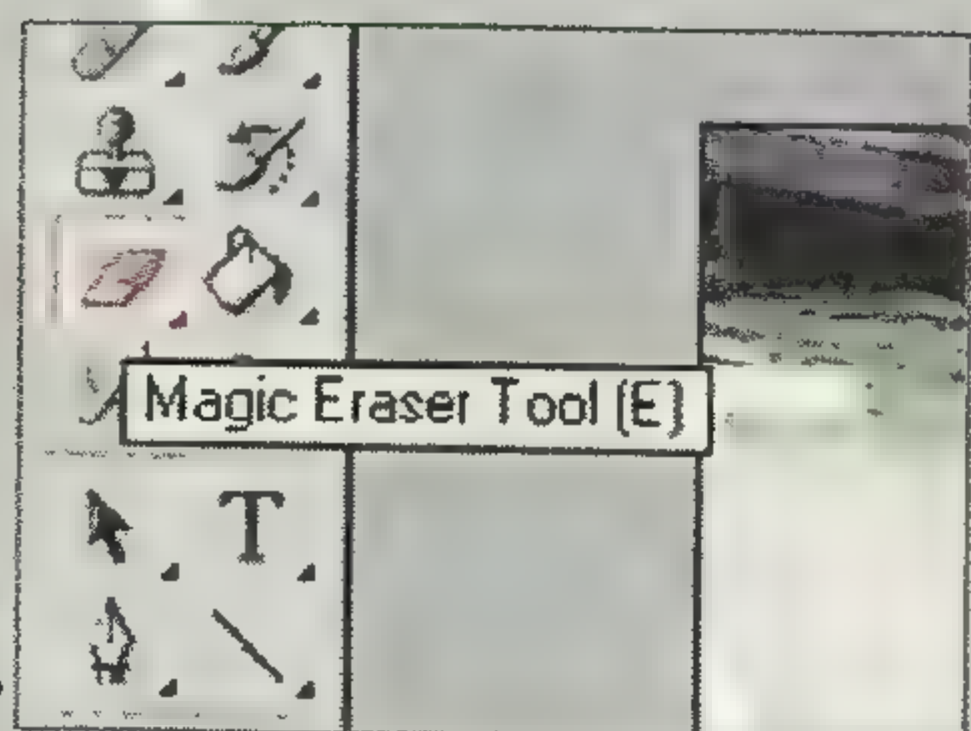



figura 1

Neste tutorial vamos utilizar muitas cores e texturas, além de algumas facilidades do Adobe Photoshop 7.

Comece abrindo um arquivo de aproximadamente 780 pixels de largura por 400 de altura, em 72 dpi. Salve este arquivo e dê-lhe o nome de "grafite". Em seguida, abra algum outro arquivo de foto de sua preferência (pode ser qualquer coisa), através da janela *File Browser*, que pode ser acessada pelo menu *File > Browser* ou na barra de opções. Quando você clica nesta opção, abre-se uma janela na qual, do lado esquerdo, escolhe-se a pasta/diretório em que está salva a imagem; do lado direito, irão aparecer em miniaturas todas as imagens do seu diretório (é como se fosse um ACD-See, com a facilidade de não precisar sair do Photoshop para acessar) - ver figura 1.

figura 2

Dê um clique na sua imagem e repare que, na parte inferior à esquerda, estão todas as informações do arquivo, como: tipo de arquivo, nome, largura, altura, modo de cor, resolução, tamanho e outras coisas. Dê um duplo clique no seu arquivo (a foto) e ele se abrirá na tela do Photoshop. É bom lembrar que essa ferramenta está no Adobe Photoshop a partir da versão 7. Aliás, este programa fica mais amigável e facilitador a cada versão. Neste exemplo, utilizamos a foto de um cão Labrador se divertindo com um pedaço de madeira na boca (figura 2). Selecione e copie a foto (*Ctrl + C*) e cole-a no arquivo "grafite" (*Ctrl + V*). Regule o tamanho da imagem (*Ctrl + T*), de forma que fique bem centralizada, e dê a este layer o nome "foto1".

figura 3

Crie um novo layer, abaixo de "foto1", e pinte-o com a cor R:92, G:0, B:0. Em seguida, crie um outro layer acima deste, nomeie-o "ilustr1" e deixe-o vazio, por enquanto. Volte ao layer "foto1" e mexa no brilho e contraste (*Image/ Adjustments/ Brightness/ Contrast*), marcando *+27* em *Brightness* e *+59* em *Contrast*. Feito isso, use a ferramenta *Magic Eraser* (figura 3) e clique sobre o "chão" da foto. Siga clicando (e apagando) outros elementos da foto (que não sejam o cachorro). Selecion[e] toda a imagem, e aperte *Ctrl* + uma das teclas de direcionamento do teclado (seta para baixo, por exemplo), apertando logo em seguida a tecla com a set[a] para cima. Veja como ficou detalhista a seleção. Mantendo-a desta forma, esconda o layer "foto1" e vá ao layer "ilustr1". Inverta a seleção (*Select/ Inverse*) e pinte-a toda de branco (R:255, G:255, B:255). Já está começando a ficar interessante (figura 4).

Vá novamente ao arquivo original da foto, selecione e copie de novo. Volte ao "grafite" e cole a imagem. Dê a este layer o nome de "foto2". Marque *50%* em *Opacity* - para um melhor controle, regule o tamanho da imagem (*Ctrl + T*), de forma que fique levemente menor que a

trabalhada anteriormente. Regulado o tamanho, volte a opacidade para *100%* e vá até *Image/ Adjustments/ Brightness/ Contrast*, marcando, novamente, *+27* em *Brightness* e *+59* em *Contrast*. Use novamente a ferramenta *Magic Eraser*, só que desta vez no corpo do cão. Delete até que o contorno do corpo fique bem definido. Selecione toda a imagem e aperte novamente *Ctrl* + uma das teclas de direcionamento do teclado (seta para baixo), e logo em seguida aperte a tecla com a seta para cima. O corpo do cão está selecionado.

Crie um novo layer, acima de "ilustr1", e dê-lhe o nome de "ilustr2". Mantenha os layers "foto1", "foto2" e "ilustr1" escondidos, para uma melhor visualização do trabalho a ser feito agora, e inverta a seleção (*Select/ Inverse*). Pinte seu conteúdo com R:108, G:154, B:148,

Utilizando um misto de recursos do Photoshop 7, trabalhe com texturas, cores e muitos efeitos

um tom de verde-acinzentado. Vá agora ao layer "ilustr1", selecione-o (apertando *Ctrl* + as teclas de direcionamento do teclado) e pinte com a cor R:176, G:224, B:238. Veja a figura 5.

Vamos agora começar a mexer com texturas. Para isso, escolhemos a foto de uma parede revestida de pastilhas. Vá ao *File Browser* e abra o arquivo da foto (figura 6), selecione-a, copie (*Ctrl + C*) e cole (*Ctrl + V*) em "grafite", logo acima do layer "ilustr2". Na caixa de opções do layer, escolha *Multiply* e regule o brilho e o contraste para *+9* e *+82*, respectivamente (acessando

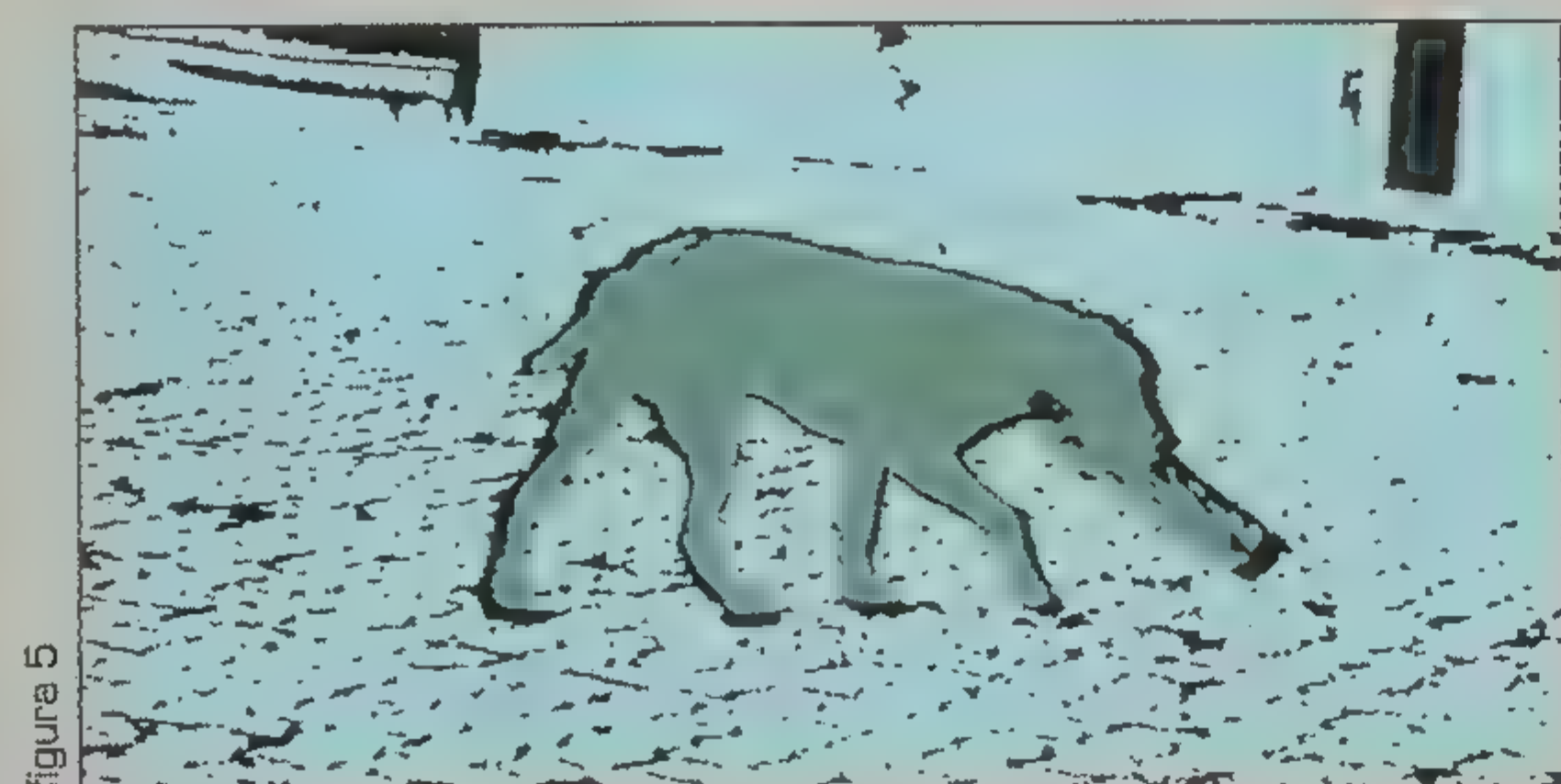



figura 5

Image/ Adjustments/ Brightness/ Contrast). Dê a este layer o nome de "parede" (figura 7). Para acrescentar uma impressão mais realista, vamos mexer com a iluminação desta parede, através do filtro Lightning Effects do Photoshop. Vá em *Filter/ Render/ Lightning Effects*. Na caixa de diálogo, mantenha *Style*, em *Default*, e escolha *Omni* para *Light Type*. Em *Intensity*, mantenha *35*. Nas propriedades (*Properties*), regule *0* para *Gloss*, *69* para *Material*, *0* para *Exposure* e *8* para *Ambience* (figura 8). Clique em *OK* e veja a parede de pastilhas iluminada (figura 9).

Pronto, já temos a impressão de estarmos diante de um muro grafitado, mas ainda há bastante trabalho pela frente.

Delete os layers "foto1" e "foto2", que não serão mais utilizados. Logo acima do layer "parede", crie um novo layer, com o nome de "amarelo". Faça uma seleção com início no meio da tela, partindo para a direita, mas de forma que fique com um corte levemente diagonal. Pinte esta seleção com R:255, G:210, B:0, um tom de amarelo. Marque 30% na opacidade (*Opacity*) do layer e

figura 4

Multiply na caixa de opções. Crie um novo layer com o nome "divisa" e faça uma linha com a ferramenta *Line Tool*, na cor preta R:0, G:0, B:0, marcando 4 pixels em *Weight* e usando a opção *Fill Pixels*. Em seguida, dê um *Gaussian Blur* de 4 pixels (*Filter/ Blur/ Gaussian Blur*). Veja o resultado disso na figura 10.

figura 6

Escolha uma fonte qualquer (neste caso, utilizamos a *Chinese Rocks* regular, com 72 pontos) e, na cor R:202, G:128, B:0 (um tipo de laranja), escreva "dogdogdog" (ou qualquer outra coisa que desejar). Selecione o texto e, acessando a caixa de diálogo *Warped Text*, marque *Shell Upper* em *Style*. Ainda nessa caixa de diálogo, selecione *Vertical* e, em *Bend*, marque *+2%*, *Horizontal Distortion* de *-13%* e *Vertical Distortion* de *0%* (figura11). Clique em *OK*.

figura 7

Com o botão direito do mouse sobre o layer em que se localiza o texto, clique em *Rasterize Layer*. Em seguida, dê um *Ctrl + T*, mexa um pouco na altura e na largura do texto rasterizado e altere também sua inclinação. Para finalizar este efeito no texto, dê um *Gaussian Blur* bem leve, de 1 pixel (*Filter/ Blur/ Gaussian Blur*). Mude este layer "dogdogdog" de lugar, colocando-o logo acima de "ilustr1", e dê um *Multiply* na caixa de opções.

figura 8

Agora abra um novo documento, de 10 pixels de largura por 10 pixels de altura. Crie um novo layer e, no canto superior esquerdo da figura, faça um círculo (portanto, de aproximadamente 5 pixels de altura e de largura), preenchendo com a cor azul

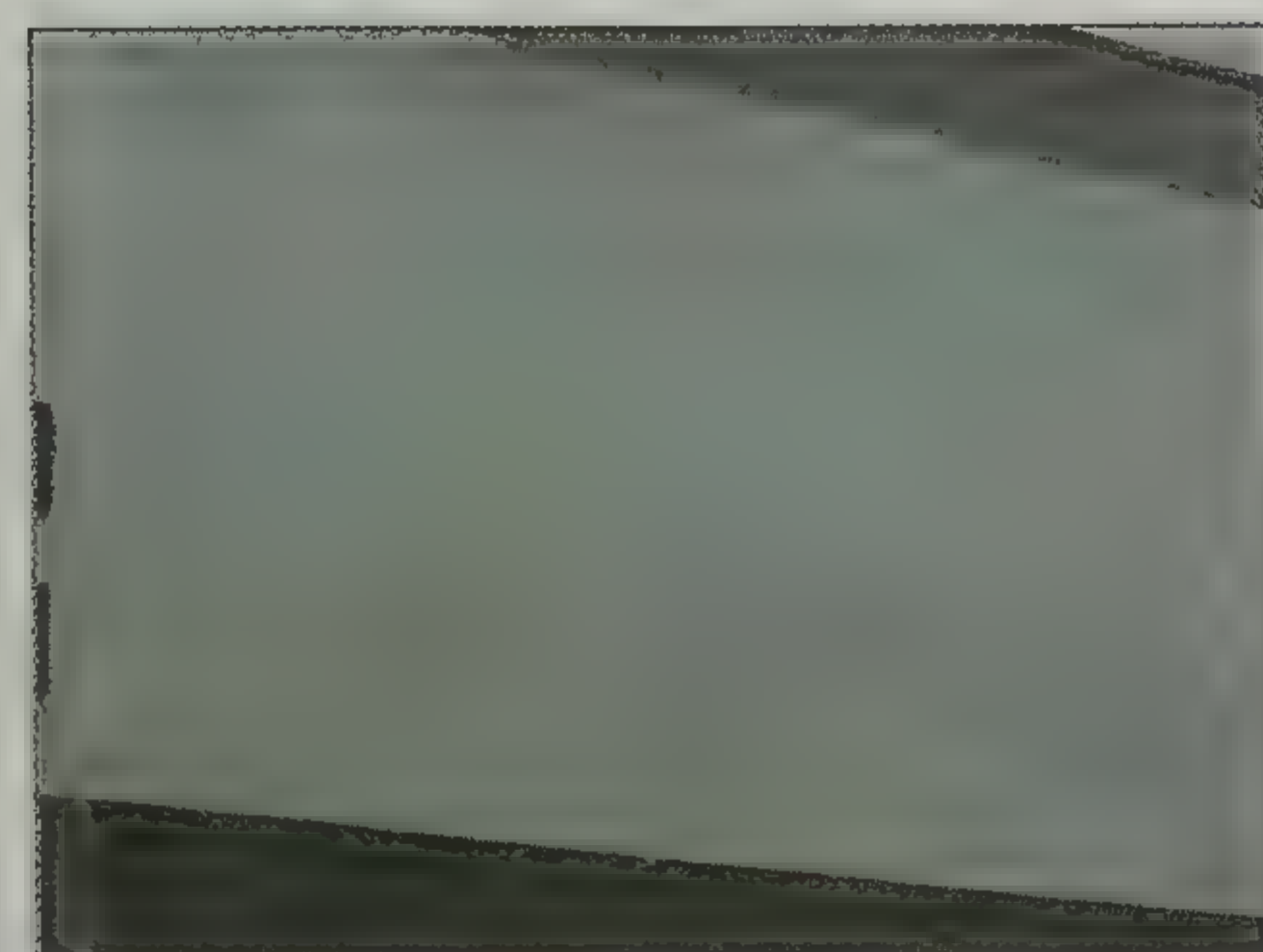



figura 9

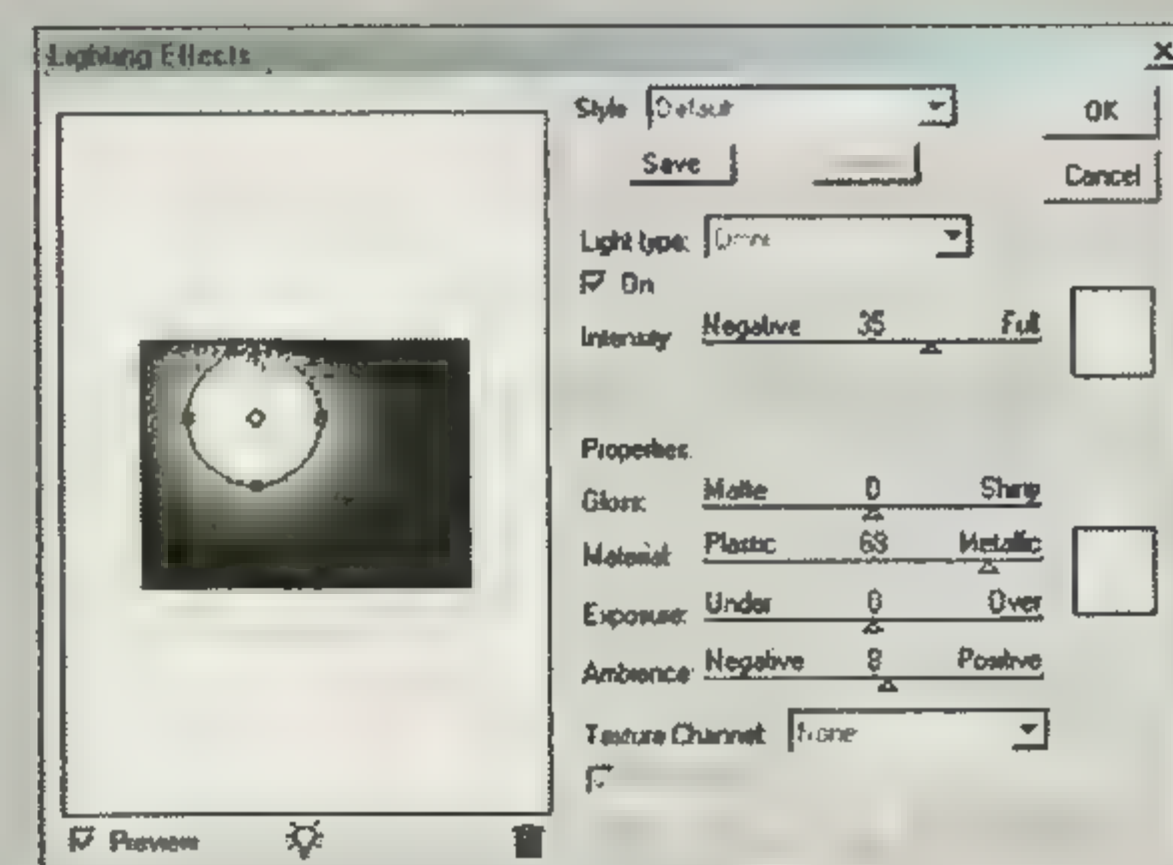
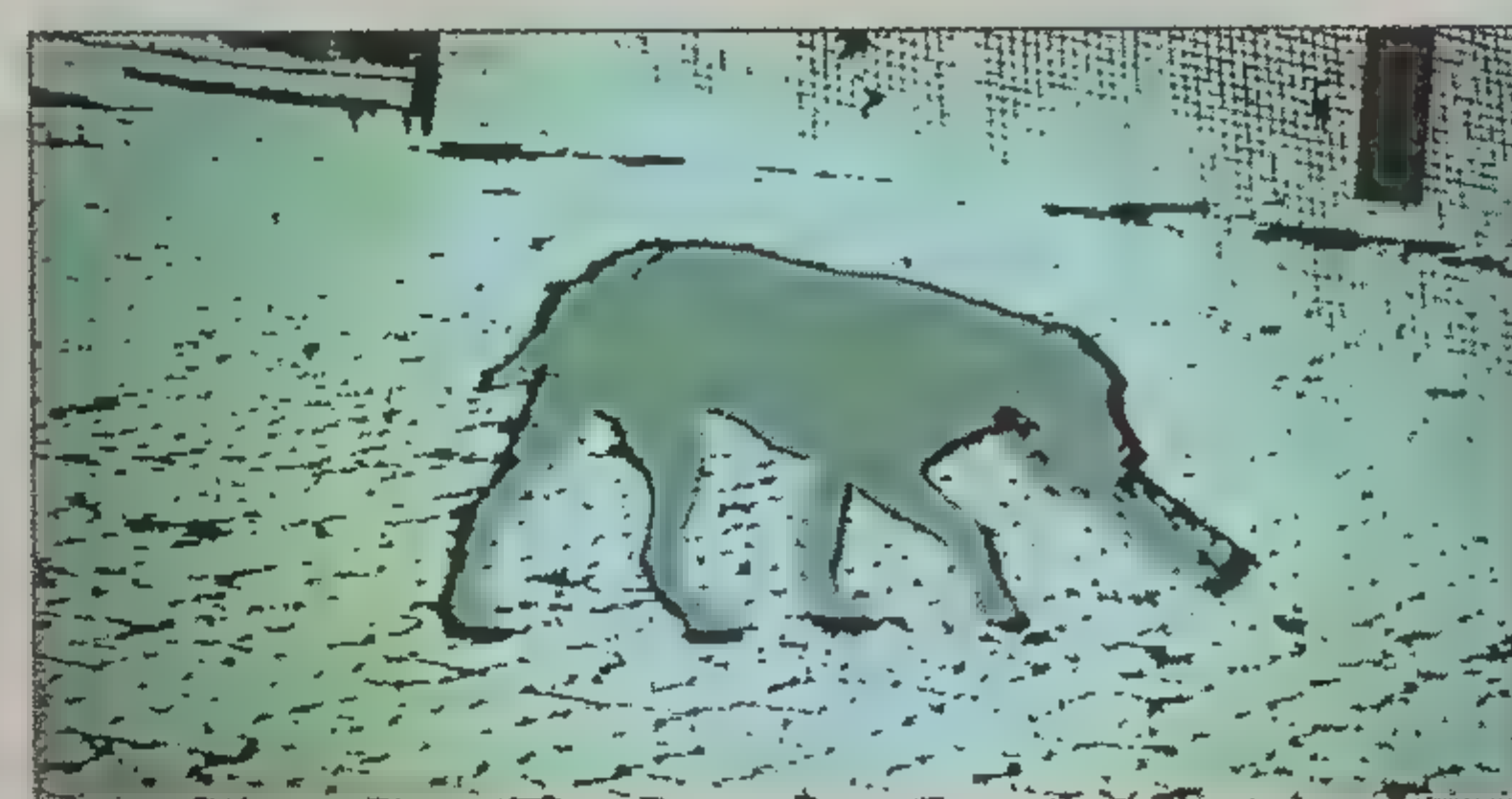
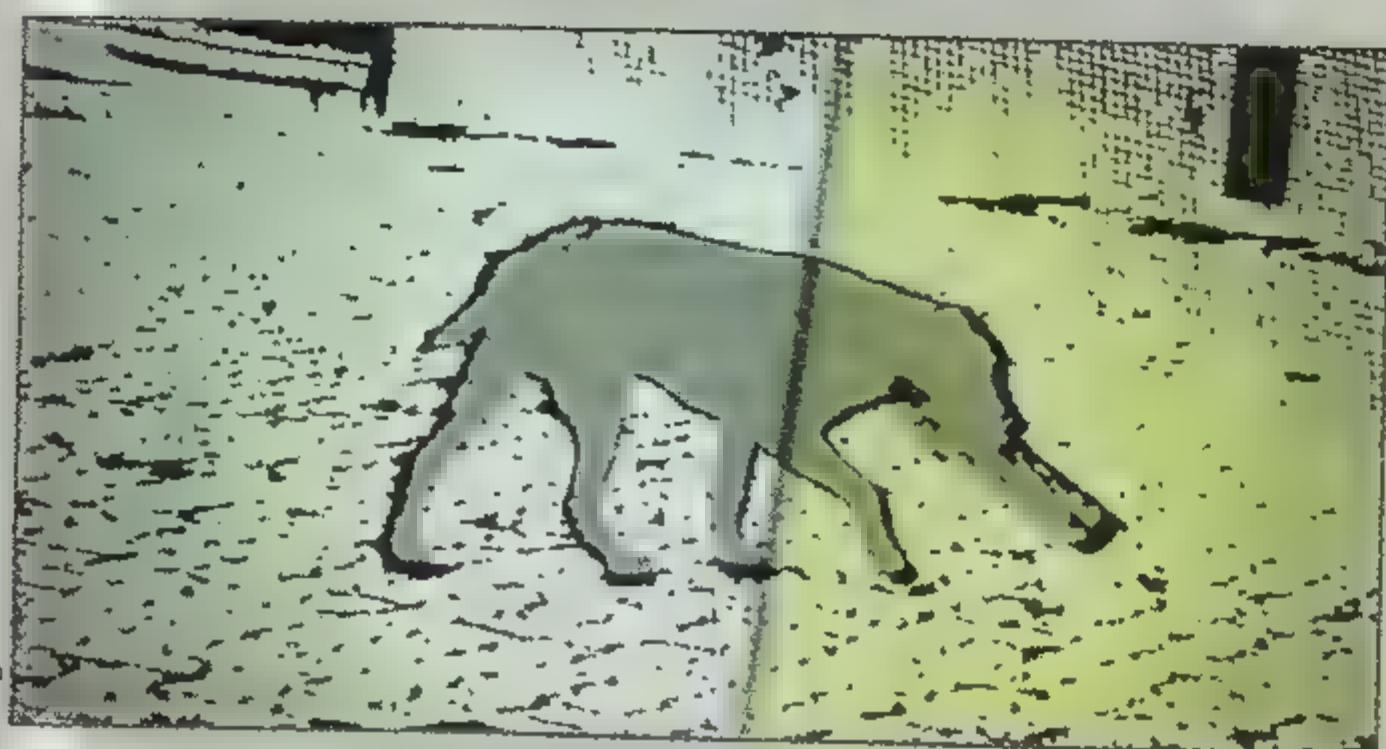
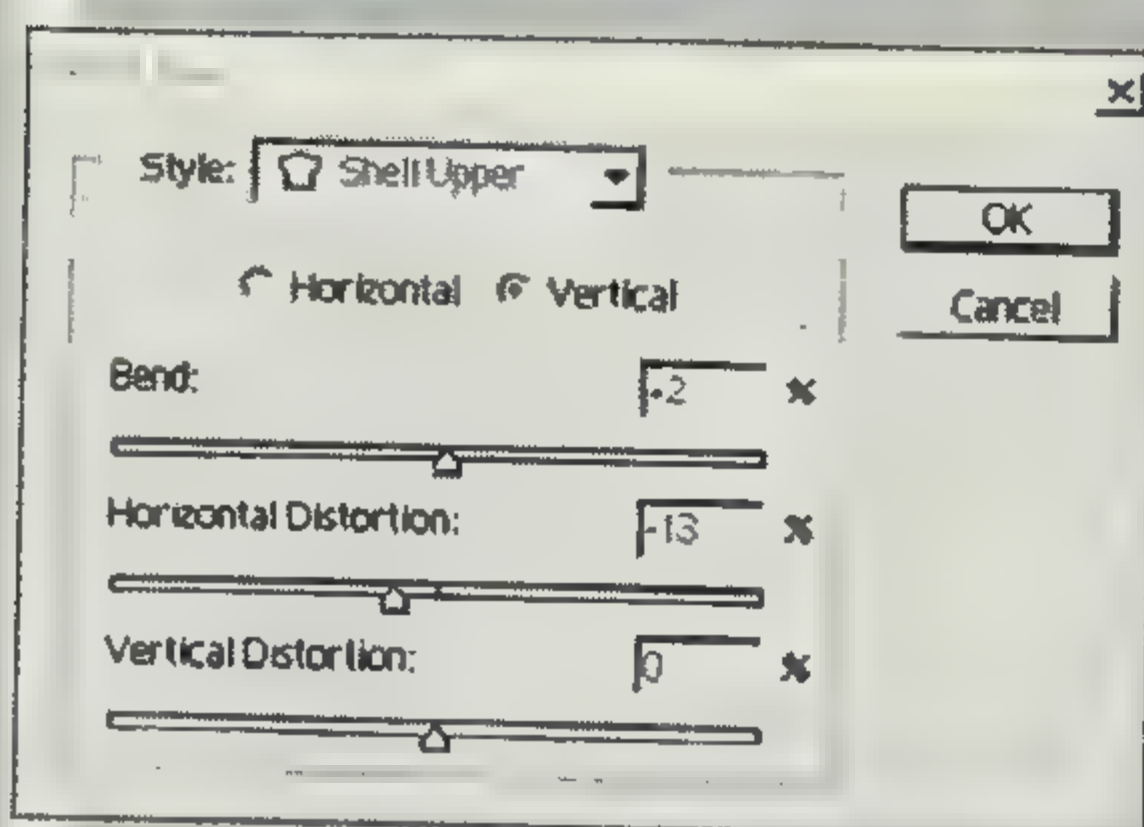
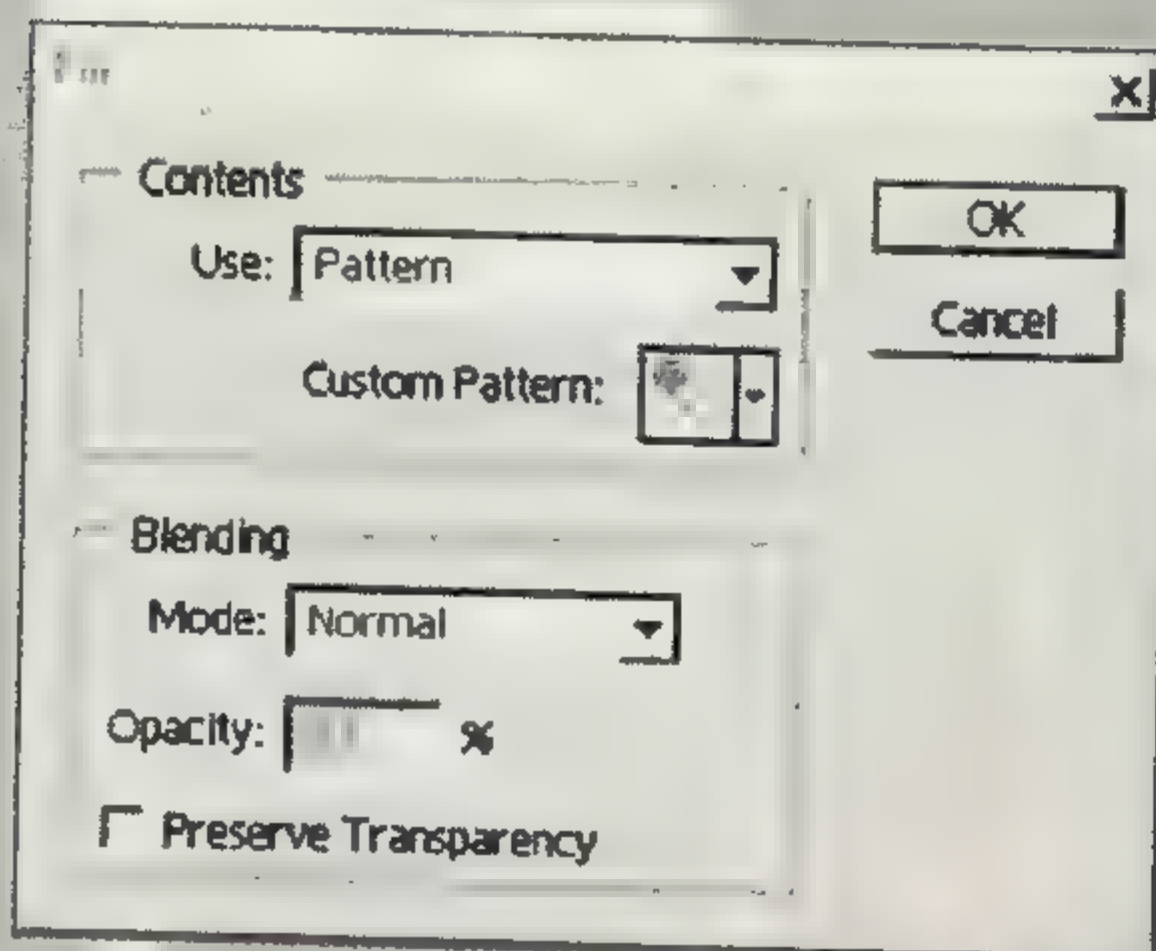
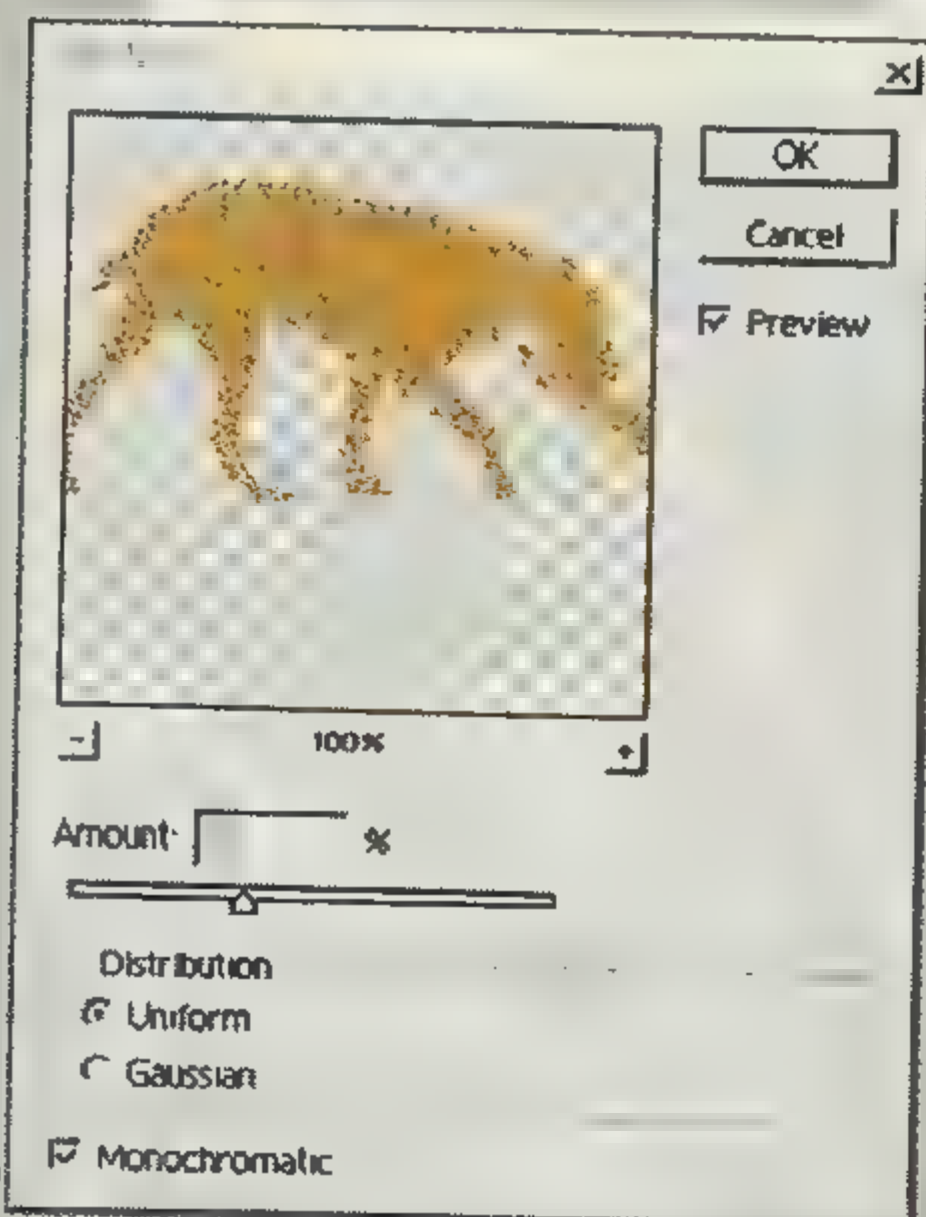



figura 10

figura 11

figura 12

R:7, G:130, B:181. Delete o *Background*, selecione toda a área, vá até *Edit/ Define Pattern* e dê o nome de "bolas azuis". Feche o arquivo sem salvar e volte ao "grafite". Crie um novo layer acima de "divisa" e dê-lhe o nome de "bolas azuis" também. Selecione toda a área e vá a *Edit/ Fill*. Escolha *Use: Pattern* e, em *Custom Pattern*, escolha o recém-criado "bolas azuis". Em *Blending*, mantenha *Mode: Normal* e *Opacity* em *100%* (figura 12). Dê um *OK*. Ainda neste layer "bolas azuis", marque 30% na opacidade (*Opacity*) do layer e *Multiply* na caixa de opções. Veja como ficou na figura 13.

Agora vá ao layer "ilustr2", copie seu conteúdo e cole em um novo layer, acima de "divisa". Com *Ctrl + T*, regule seu tamanho de forma que fique mais ou menos a metade do original. Selecione toda a imagem, aperte *Ctrl* + as teclas de direcionamento do teclado, e pinte esta seleção com o laranja R:255, G:132, B:0. Em seguida, vá a *Filter/ Noise/ Add Noise* e, na caixa de diálogo, marque *40%* em *Amount*, *Uniform* em *Distribution* e mantenha *Monochromatic* habilitado (figura 14). Dê um *OK* e, no layer, escolha *Multiply* na caixa de opções. Agora clique no botão *Add a Layer Style* (aquele *f* preto localizado logo abaixo da caixa *Layer*) e escolha *Drop Shadow* (figura 15). Escolha a cor R:1, G:45, B:63 para a sombra (um azul bem escuro) e marque *100%* de opacidade. Marque *0 pixels* em *Distance*, *22%* em *Spread* e *16 pixels* em *Size*. Mantenha *Use global light* habilitado e dê *OK*. Dê a este layer o nome de "menor1".

figura 13

Dando continuidade a essa variedade de texturas, vamos voltar ao layer "ilustr2" e copiá-lo novamente. Dê o *Paste* (*Ctrl + V*) em um layer acima do recém-criado "menor1", dando-lhe o nome de "menor2". Agora vamos gerar um novo arquivo, de 40 pixels de largura por 40 pixels de altura. Neste novo arquivo, crie um novo layer. Agora, com a ferramenta de pincel (*Brush Tool*), escolha *Soft Round* e marque 30 pixels em *Master Diameter*. Dê agora, com este pincel, um clique bem no meio da imagem, utilizando a cor preta (R:0, G:0, B:0). Feito isso, vá em *Filter/ Pixelate/ Mezzotint*, marcando *Fine Dots* em *Type*, e dê *OK*. Agora, em *Edit*, escolha *Define Brush* e dê o nome de "pincel novo1". Você acabou de criar um novo tipo de pincel (figura 16).

figura 14

Feche este arquivo sem salvar e volte ao "grafite.psd". Selecione o layer "menor2" da mesma forma como foi feito várias vezes anteriormente (*Ctrl* + as teclas de direcionamento do teclado) e, em *Brush Tool*, procure o pincel que acabou de criar. Escolha a cor azul R:34, G:118, B:178 e, com este pincel, vá marcando a seleçã[o] pelos cantos, até completa[r] o contorno do corpo do cã[o]. Este efeito dá a impressão de que foi usado um molde ou coisa parecida. Para finalizá-lo, dê um *Multiply* na caixa de opções deste layer.

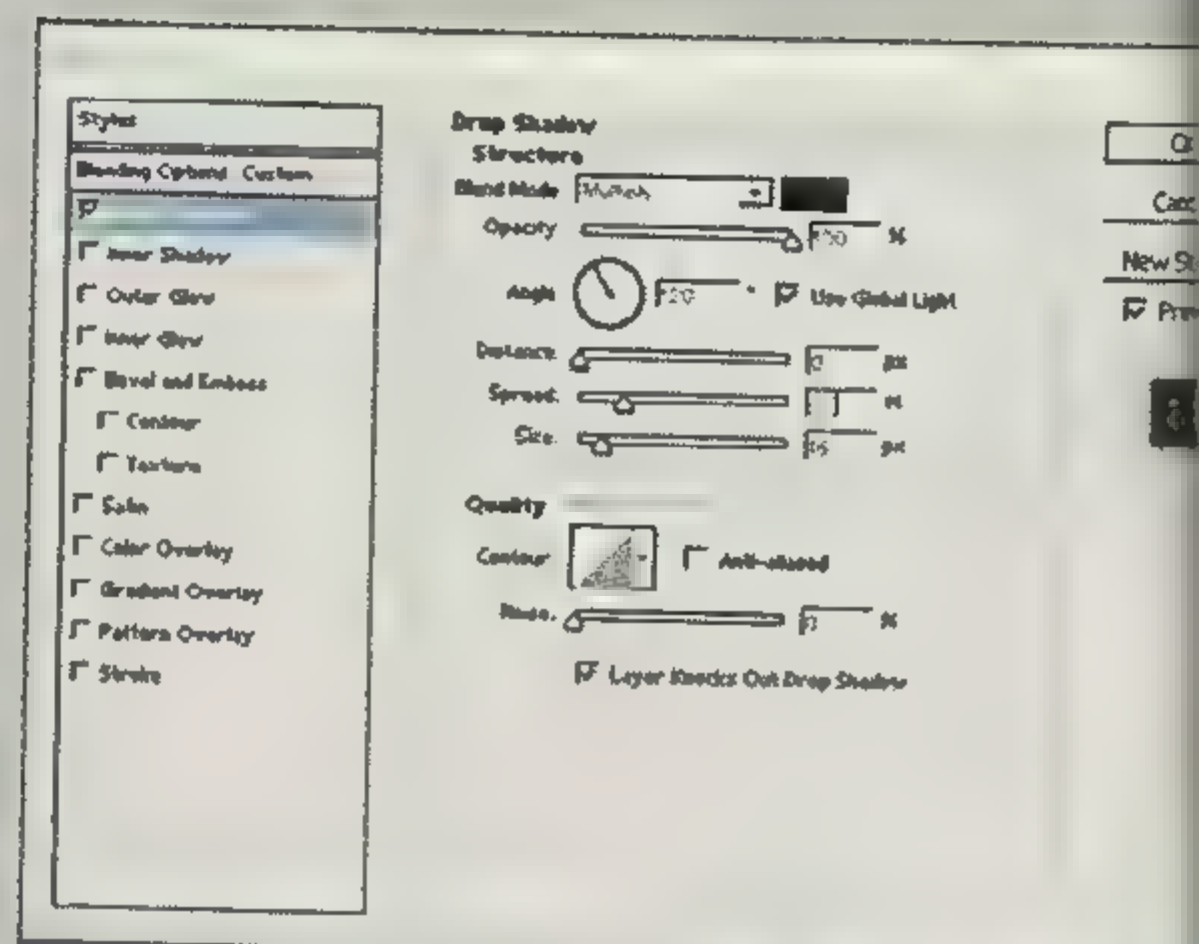
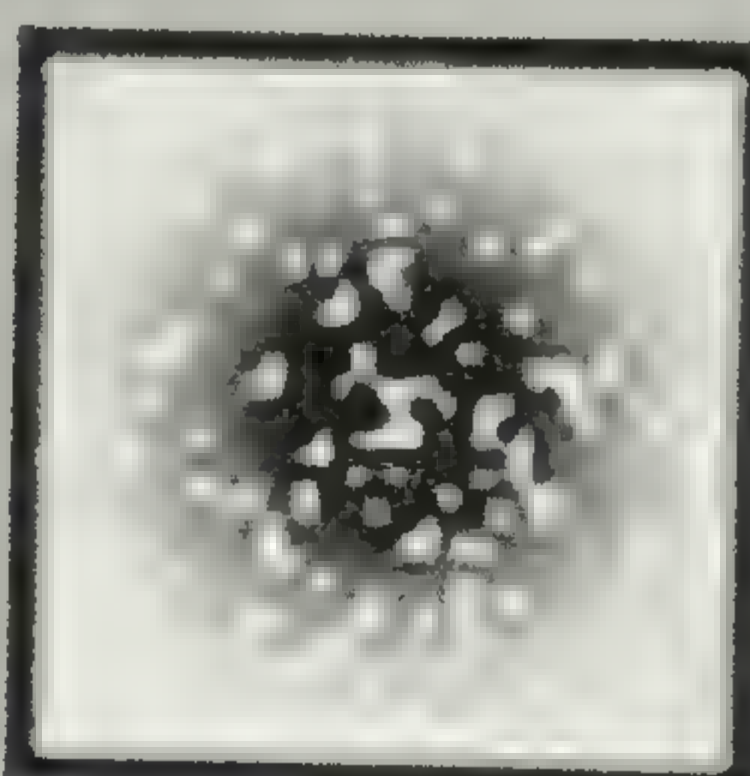



figura 16

Vamos criar agora outro efeito com pincel. Abra um novo layer, acima de "menor2". Selecione a ferramenta de pincel (*Brush Tool*), escolha *Soft Round* de 9 pixels e, no lado direito da barra de opções, clique na caixa *Brushes*. Esta caixa havia sido retirada na versão 6 do Adobe Photoshop, mas está de volta nesta versão 7, no cantinho direito, ao lado do *File Browser*. Abra a palheta *Brushes* e veja a grande variedade de configurações de pincel disponíveis. Habilite *Shape Dynamics* e deixe *Size Jitter* ajustado em *100%*, *Minimum Diameter* em *1%*, *Angle Jitter* em *0%*, *Roundness Jitter* em *100%* e *Minimum Roundness* em *1%* (figura 17). Dê *OK* e agora faça alguns traços (ou até alguns desenhos, caso desejar) neste layer, usando a cor preta - neste exemplo, criamos algumas "ranhuras", para acentuar um aspecto mais agressivo. Veja o resultado ilustrado na figura 18.

Abra um novo documento, de 18 pixels de largura por 18 pixels de altura. Crie um novo layer, dê um zoom para visualizar melhor e, com o pincel *Hard Round* em 15 pixels, dê um clique no centro da imagem (utilizando a cor preta). Agora, com a ferramenta *Eraser Tool* (a borracha simples), dê um clique (agora usando *Hard Round* de 11 pixels) logo acima do ponto preto que acabou de criar, mas de forma que fique um pouco mais grosso do lado esquerdo, assemelhando-se a um anel (figura 19). Delete o *Background*, selecione toda a área, vá a *Edit/ Define Pattern* e dê o nome de "aneis". Feche o documento sem salvar e volte ao "grafite". Adicione um novo layer

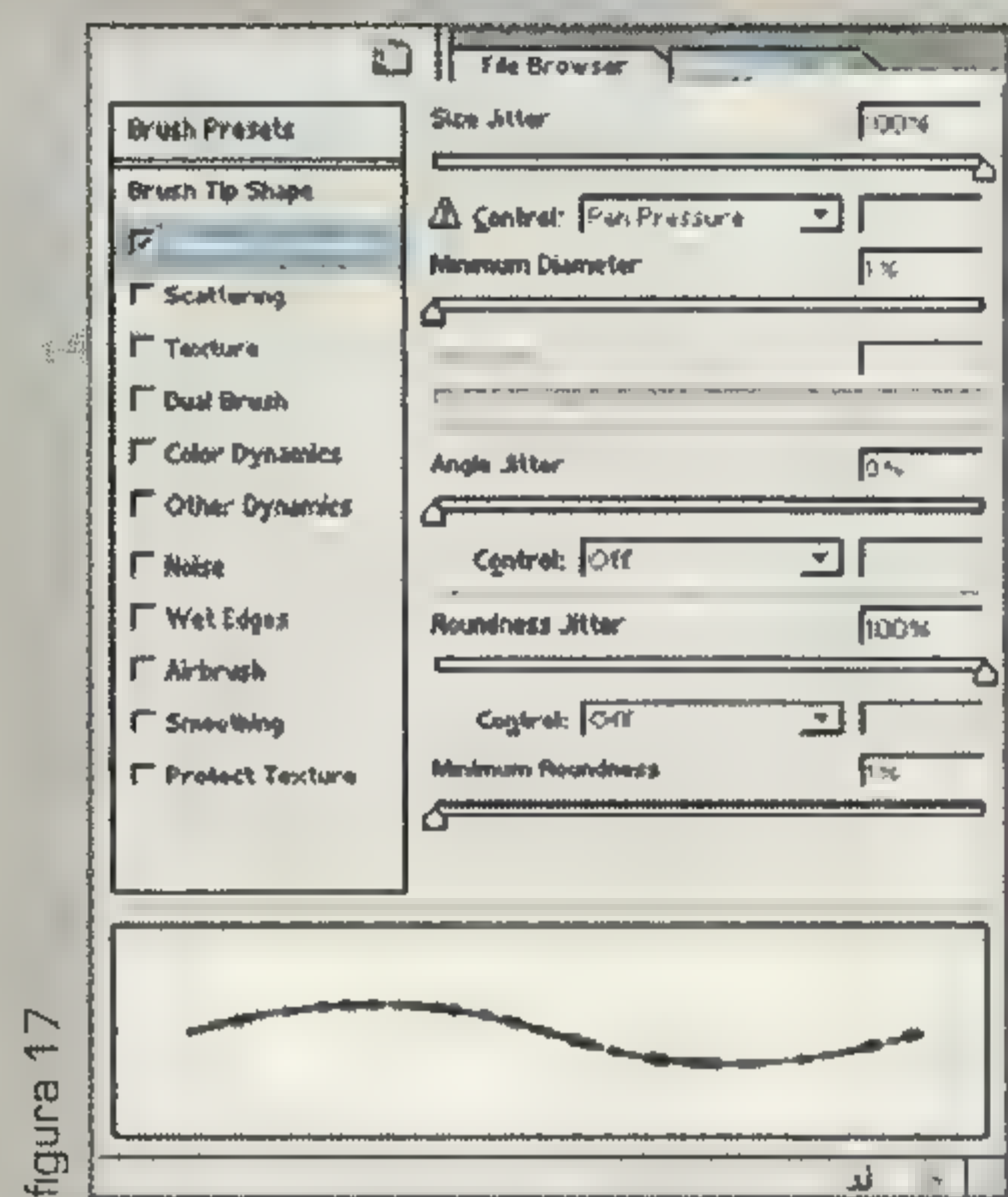
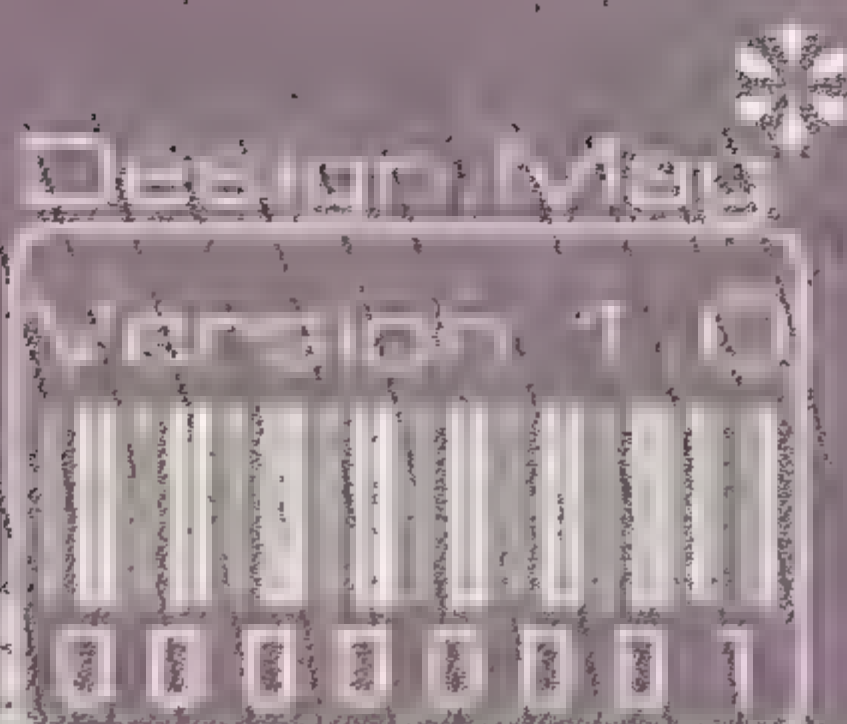
figura 17

acima de "bolas azuis" e dê o nome de "aneis". Com a ferramenta *Lasso*, faça uma seleção irregular a partir da parte esquerda do documento e vá a *Edit/ Fill*. Escolha *Use: Pattern* e, em *Custom Pattern*, clique em "aneis". Da mesma forma como foi feito antes (na malha "bolas azuis"), mantenha *Mode: Normal* em *Blending* e *100%* em *Opacity* e dê *OK*. Selecione novamente o conteúdo deste layer, dê *Ctrl* + as setas de direcionamento do

figura 18

teclado, pinte com um azul escuro R:0, G:43, B:55 e diminua a opacidade para 70%, dando um *Multiply* logo em seguida, na caixa de opções. Veja a figura 20.

Vamos ao layer "ilustr2" para copiá-lo novamente (*Ctrl + C*). Dê o *Ctrl + V* em um layer acima de "menor2". Com *Ctrl + T*, regule o tamanho da seleção da forma que preferir. Pinte a seleção de branco e a mantenha ativada. Em seguida, crie um novo layer, com o nome de "menor3" e, aproveitando a seleção ainda ativa, inverta-a (clicando em *Select/ Inverse*). Agora, com a ferramenta *Brush*, escolha aquele pincel anteriormente criado ("pincel novo1") e pinte, com a cor R:126, G:29, B:29 (um tom de vinho), os arredores da seleção. Feito isso, delete o layer abaixo de "menor3", e outro efeito de "molde" terá sido criado.

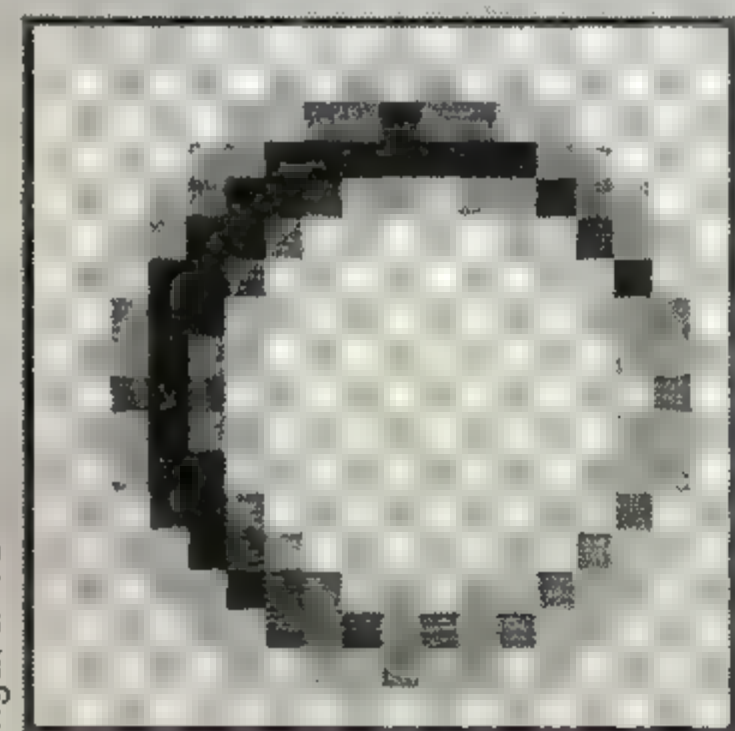



figura 19

Vamos copiar, agora, mais uma vez, o conteúdo do layer "ilustr2" (*Ctrl + C*). Abra um novo arquivo e cole a imagem do cão (*Ctrl + V*). Altere o tamanho da imagem (*Image Size*) para 100 pixels de largura. Delete o *Background*,

selecione e pinte a figura de preto R:0, G:0, B:0 (figura 21). No menu, vá até *Edit/ Define Brush* e dê o nome de "cao". Feche o arquivo sem salvar.

De volta ao "grafite", vamos criar um novo layer (entre "ilustr1" e "dogdogdog"), dando o nome de "caes". Na ferramenta *Brush*, procure o pincel recém-criado "dogs", escolha como cor principal o verde escuro R:32, G:69, B:28 e dê alguns cliques pela parte inferior da tela, "carimbando" os cachorros. Veja a figura 22.

figura 20

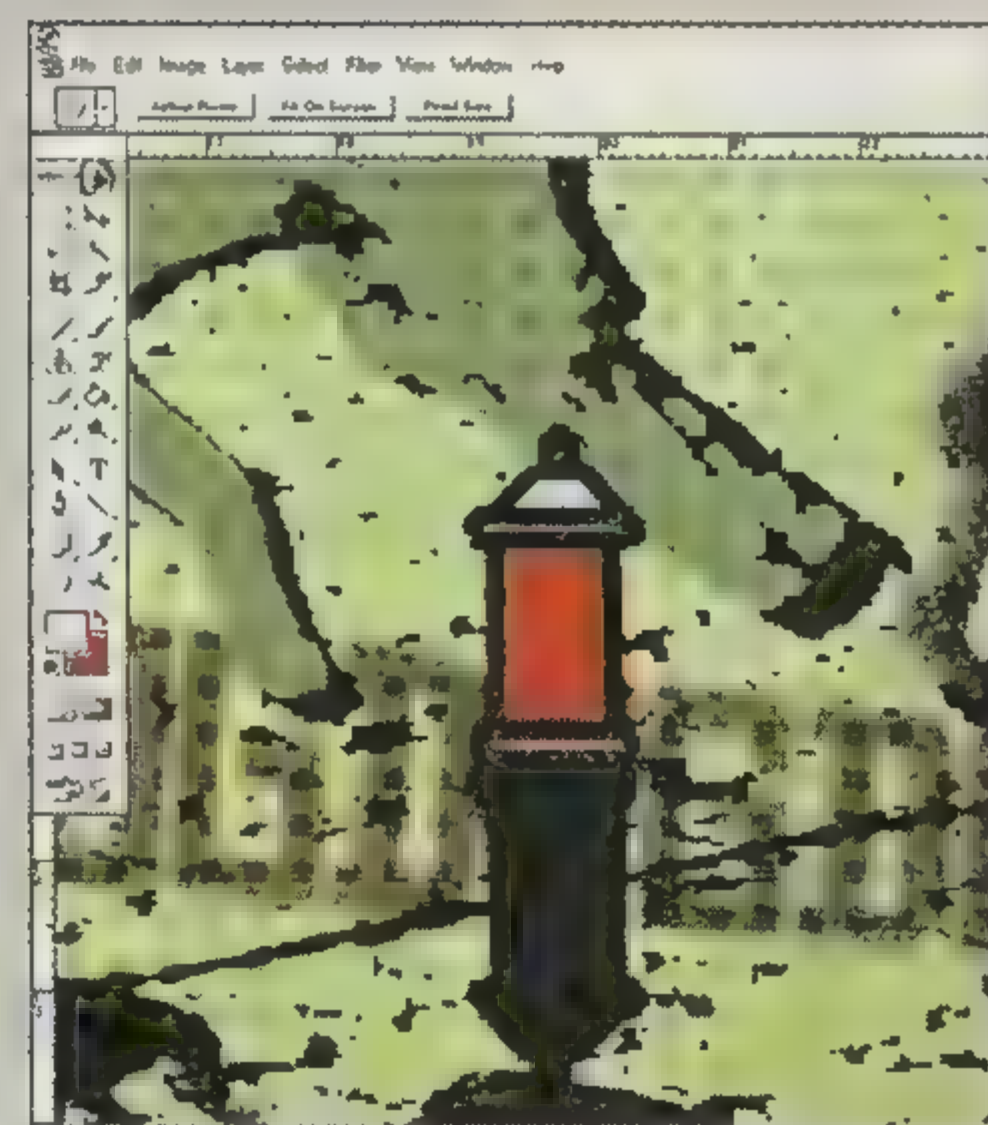
Agora vamos colocar nesta tela um elemento final - uma latinha de tinta spray. Crie um novo layer, acima de "aneis", dando-lhe o nome de "lata". Desenhe a latinha da forma que preferir - neste caso utilizamos as ferramentas *Line* e *Brush* - e pense agora na sombra deste elemento. Para fazê-la, vamos primeiro selecionar e copiá-la para um novo layer, de nome "sombra". Vamos precisar pintar toda a imagem de preto. Para isso, vá a *Image/ Adjustments/ Hue/ Saturation*, habilite em *Colorize* e jogue *Lightness* para seu valor mínimo, *-100*. A lata deverá ficar toda preta. Agora precisamos posicioná-la como uma sombra real. Para isso, aperte *Ctrl + T* no teclado e gire a imagem de forma que fique exatamente abaixo e ao contrário da lata colorida que está no outro layer (veja a figura 23). Ainda no layer "sombra", vá ao menu e clique em *Edit/ Transform/ Skew*. Com o mouse, direcione a sombra para a direita e vá ajustando até que fique como na figura 24. Para finalizar o efeito, vamos aplicar um *Blur*. Vá a *Filter/ Blur/ Gaussian Blur* e marque *4 pixels* em *Radius*. Ajuste a opacidade deste layer para *70%*. Volte então ao layer "lata" e adicionaremos um pouco de tridimensionalidade a este elemento... Clique no botão *Add a Layer Style* (o "f" preto na parte de baixo da caixa de layers) e escolha *Bevel and Emboss*. Faça a seguinte marcação: *Inner Bevel* em *Style*, *Smooth* em *Technique*, *830%* em *Depht*, *Up* em *Direction*, *13 pixels* em *Size*, *13 pixels* em *Soften*. Em *Shading*, marque *Angle* de *120º* e *Altitude* de *30º*. Dê um *OK* e... está pronto nosso muro grafitado.

figura 21

figura 22

figura 23

Este é um exemplo de como podemos soltar nossa imaginação e criatividade das mais diversas formas empregando o Photoshop, usando e abusando de cores, texturas e efeitos.

figura 24

Duelo de Vetores

Por Mauricio Martins e Marina Fiorese

CorelDraw 11

De todos os principais programas para criar ilustrações no computador, nenhum é tão controverso quanto o CorelDRAW. Talvez isso se deva ao fato de ele ser tão antigo. Ou então, por ser feito por uma empresa com uma história tão cheia de altos e baixos.

A Corel chegou a ser a principal concorrente da Microsoft, no mercado de aplicativos para desktops. Houve um tempo em que era comum comprar computadores com o WordPerfect, em vez da suíte da Microsoft, e havia mesmo muita gente que achava o rival de Bill Gates melhor.

A empresa canadense resolveu, então, comprar de vez a briga contra a gigante de software e entrar para o mercado de Linux. A partir daí, a força monopolista de Gates falou mais alto, e a Corel teve de ficar de joelhos, até vender parte de seus ativos para a própria Microsoft.

O CorelDRAW conseguiu sobreviver bem, mesmo com todas essas confusões, graças à qualidade do programa. Mas, como não poderia deixar de ser, acabou tendo seu desenvolvimento afetado, de uma forma ou de outra, pelas dificuldades financeiras.

Depois de um tempo, ele começou a ser conhecido como Corel "Pau", graças à sua famosa instabilidade. Isso é fruto, também, da má vontade da rival Microsoft em oferecer amplo suporte em seu sistema operacional, o Windows. Hoje, no entanto, ele tem uma vantagem absolutamente comprovada, em relação a seus rivais: a facilidade para ser dominado. Sobre os eternos paus, basta fazer sempre as devidas atualizações. Você ainda vai sofrer com alguns travamentos, mas nada que a qualidade de um programa tradicionalíssimo, que já está na versão 11, não acabe compensando.

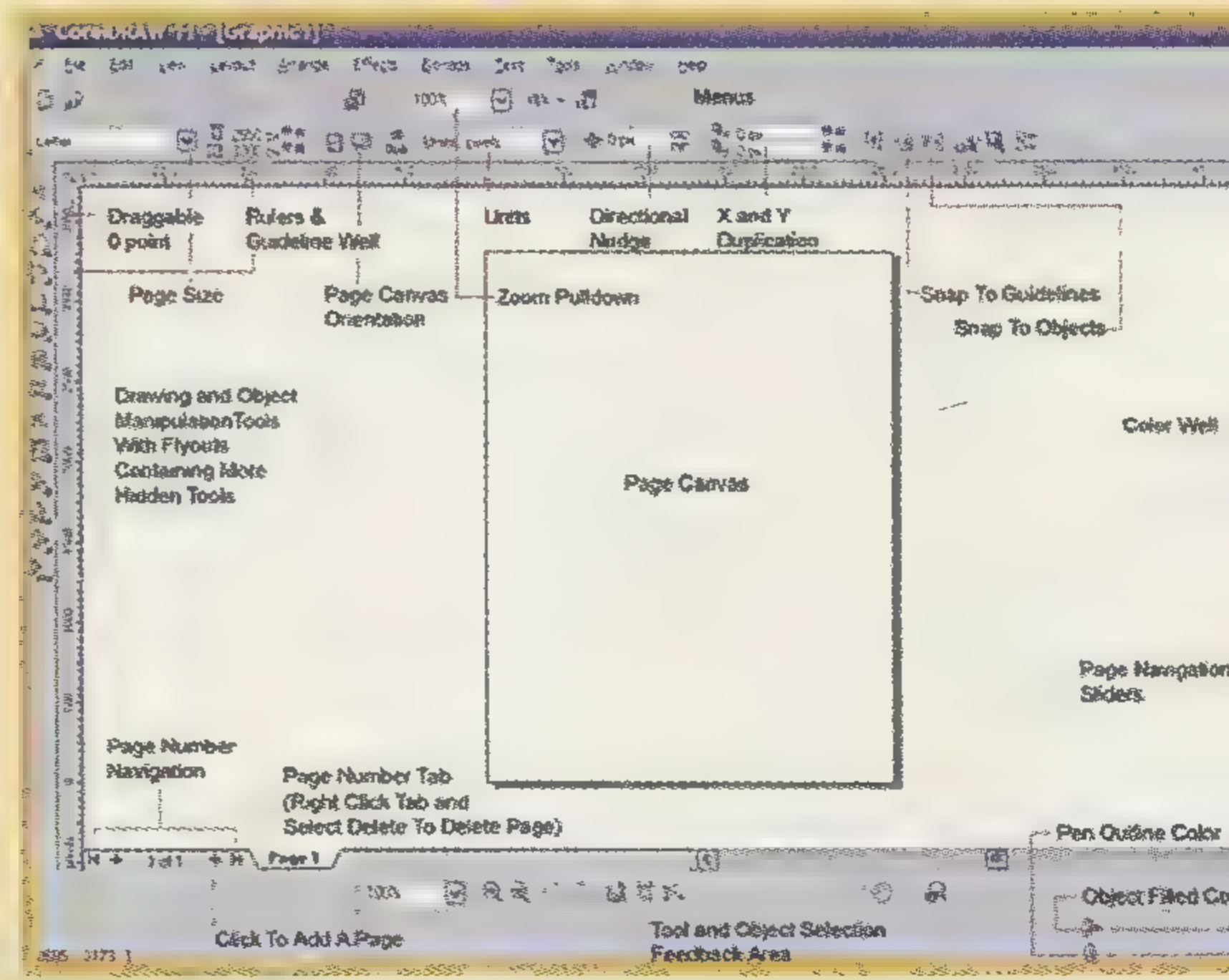
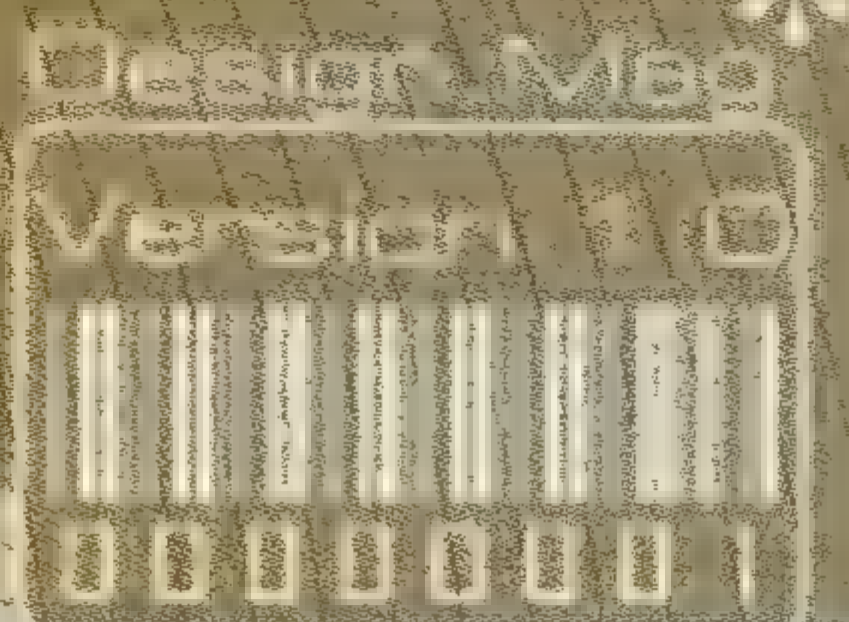



figura 10
figura 11
figura 12
figura 13

DICAS

Para duplicar somente uma vez um objeto, selecione-o com o botão esquerdo e, arrastando, clique com o direito no lugar escolhido. Perceba que neste trajeto o seu objeto fica apenas com um fino contorno, uma facilidade oferecida pelo CorelDRAW para que o usuário possa ter um maior controle sobre ele.
Usando esse método o usuário ainda pode fazer facilmente duplicações múltiplas com as características determinadas por ele, usando o Ctrl+D. Com esse comando, o CorelDRAW volta a duplicar, baseando-se nas mesmas posições da primeira duplicação.

O que pouca gente sabe é que é possível criar uma página na Web com o CorelDRAW. A vantagem é que você pode criar a arte e a programação em um único programa.
O CorelDRAW tem tamanhos determinados de páginas no canto superior esquerdo. Em Editar/Inserir objeto Internet você pode incorporar objetos como "Botão de Opção", "Botão Simples", "Menu Pop-up", etc. Para determinar os valores de cada um, clique com o botão direito e vá em Propriedades. Logo uma caixa se abrirá no canto direito da tela.
Depois de tudo pronto, vá em Arquivo/Publicar na Web para o Corel gerar um código HTML de seu arquivo.

O CorelDRAW publica arquivos em PDF e os prepara para birô de serviços. Nesta última opção, o Corel reúne todos os elementos necessários para um fechamento de arquivo, como fontes, informações do arquivo em formato TXT, o PDF, o arquivo CDR, etc., tudo dentro de uma mesma pasta.

Para substituir uma cor de preenchimento (ou contorno) por outra sem ter muito trabalho, vá em Editar/Localizar e Substituir/Substituir Objetos/Substituir uma cor. Acima você escolhe a cor original e logo abaixo a cor pela qual você quer que ela seja substituída.

Para vazar um objeto sobre o outro, basta selecioná-los e apertar Ctrl+L.

Quando você for fazer um gráfico vetorial usando a ferramenta Bezier, lembre-se de que quanto menor a quantidade de pontos, mais sua linha ficará suave e menor vai ser o tamanho de seu arquivo.

Para editar uma imagem BMP no CorelDRAW, basta dar um duplo clique sobre ela que automaticamente o programa Corel PHOTO-PAINT se abrirá.

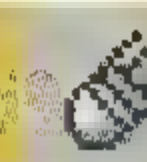
Para definir automaticamente uma cor de preenchimento ou contorno toda vez que você for criar um objeto novo, basta clicar na área de trabalho (para que nenhum objeto seja selecionado) e, logo em seguida, na cor escolhida. Uma mensagem de "Preenchimento Uniforme" aparecerá e então dê OK.

Toolbox

Seleciona e transforma objetos

Edita os pontos do objeto

Corta objetos

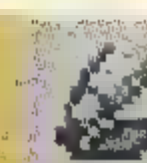
Remove áreas do seu desenho

Free Transform: ferramentas para transformar e rotacionar objetos

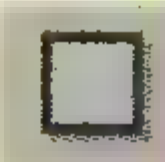
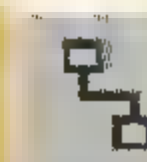
Ferramenta de ZOOM

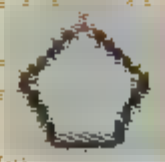
Move a visualização da janela

Ferramenta Freehand: desenha linhas e curvas

Desenha curvas ligando pontos

Artistic Media: acesso a pincéis especiais

Desenha linhas verticais, horizontais, inclinadas ou angulares

Liga dois objetos com uma linha

Desenha retângulos e quadrados

Desenha elipses e círculos

Desenha polígonos

Desenha espirais

Forma grids de linhas

Freehand MX

Desenhar no FreeHand é bem mais gratificante e produtivo do que você imagina. Perfeitamente integrado ao Photoshop, ao Flash e ao Dreamweaver, o FreeHand é indispensável, tanto para a área gráfica quanto para a Internet. É um aplicativo de desenho baseado em vetores, com o qual é possível criar gráficos vetoriais que podem ser redimensionados e impressos com qualquer nível de resolução. Com ele é possível criar ilustrações impressas ou publicadas na Web, como, por exemplo, logotipos e banners publicitários. Claro, juntamente com o Adobe Illustrator, no Macintosh, e o CorelDRAW, no PC, o Macromedia FreeHand compõe um dos programas mais utilizados para desenho.

Introdução Básica

Para começar a utilizar o FreeHand, você deve criar um novo arquivo (File > New). É criada uma página com o tamanho do documento-padrão do FreeHand, o que é definido pelo comando Preferences. O tamanho pode ser alterado pela paleta Inspector. Escolha uma opção na caixa de ferramentas, a qual é acessada através do menu Window, e comece a desenhar.

Principais Ferramentas

[illegible]

A caixa de ferramentas possui os instrumentos básicos para trabalho em ilustrações vetoriais.

[illegible] Seleciona, move e copia objetos (pressione a tecla *Alt* para copiar).

[illegible] Permite a digitação de textos.

[illegible] Cria retângulos, com cantos retos ou arredondados. [illegible] = proporcional; Alt = gera a partir do centro.

[illegible] Cria polígonos ou estrelas.

[illegible] Cria círculos e elipses.

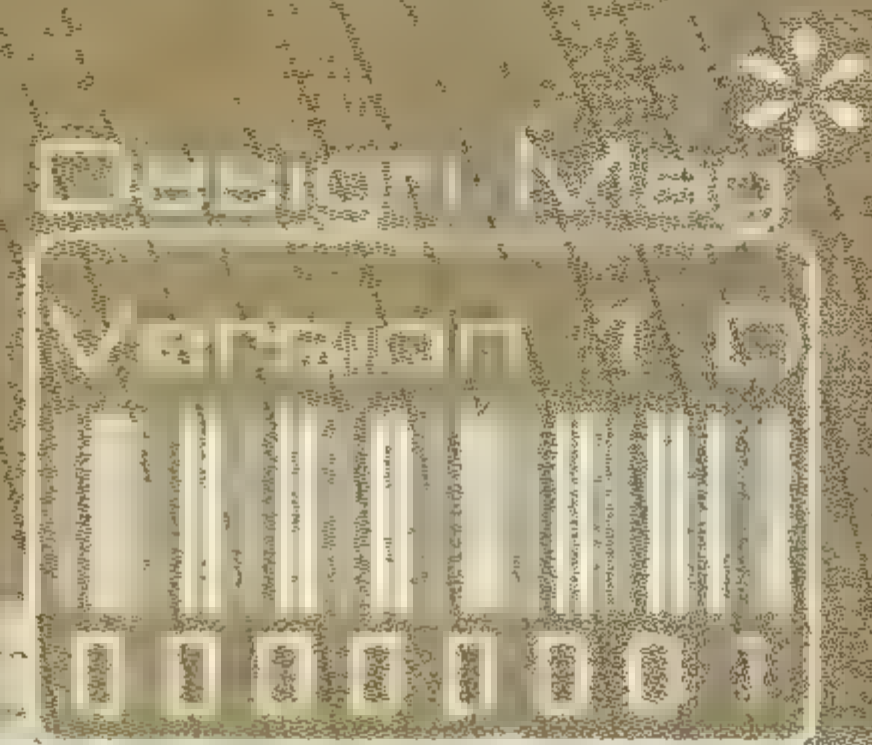
[illegible] Cria linhas.

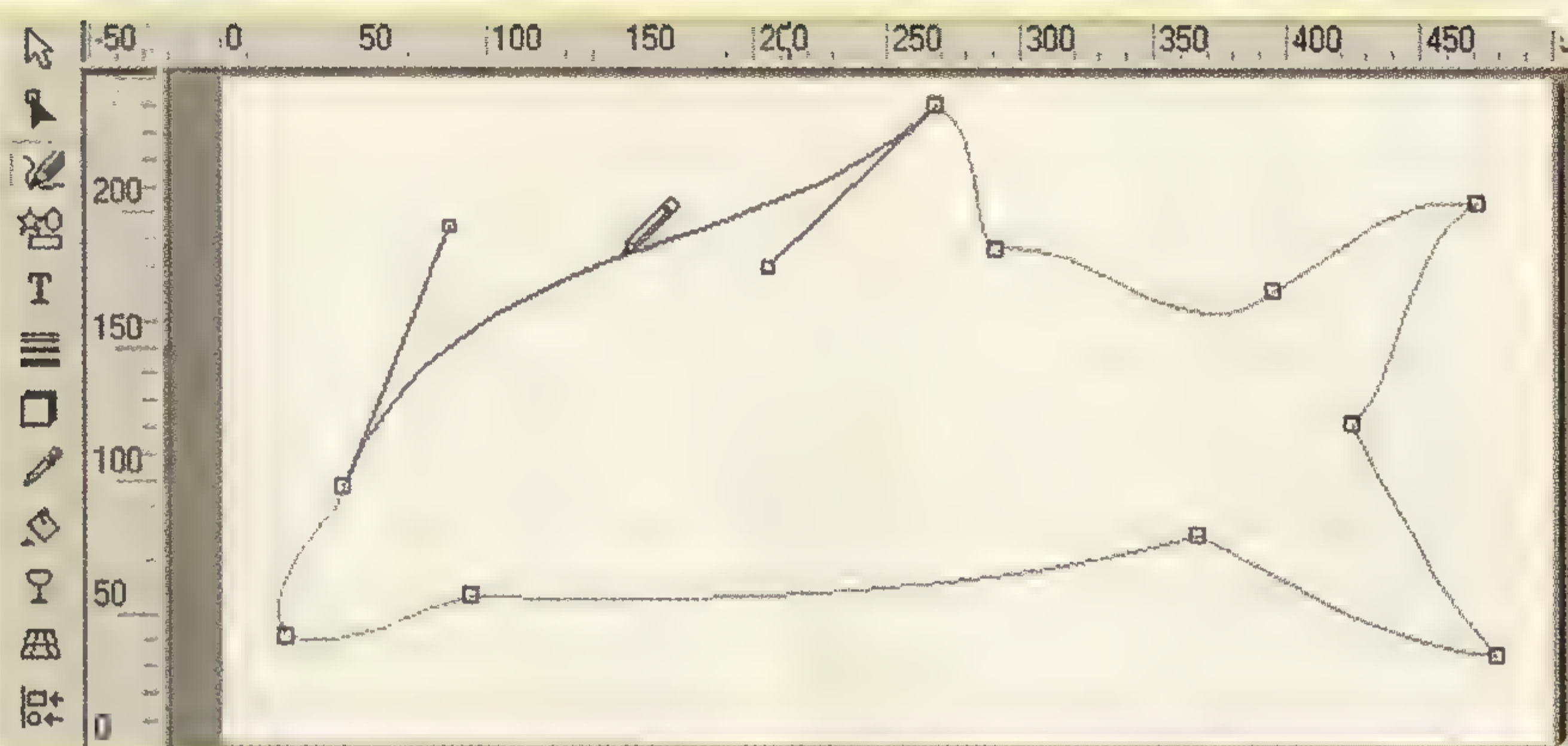
[illegible] Cria linha conforme o movimento do mouse.

[illegible] Cria path bezier.

[illegible] Modifica o formato do path.

[illegible] Cria path bezier com pontos automáticos.

[illegible] Corta objetos.

Por Fernando Wiek
frafael@digerati.com.br

Rotate: Rotaciona objetos.
Reflect: Espelha objetos.
Scale: Aumenta ou diminui o tamanho de objetos.
Skew: Distorce objetos.
Autotrace: Cria paths com forma e cores de uma imagem digitalizada.
Magnification: Amplia ou reduz a visualização.

Novo Freehand MX

Aqui estão as 10 mudanças anunciadas no FreeHand MX

1. Interface do Macromedia Studio MX

Desenvolva seu projeto em uma área de trabalho flexível e integrada, comum a todos os produtos do Macromedia Studio MX.

2. Novo Painel de Objetos

Trabalhe em um único local, em que você pode rapidamente examinar e mudar propriedades de objetos, organizar atributos e editar gráficos e estilos de texto.

3. Atributos múltiplos

Dê um visual mais artístico aos designs e ilustrações - organize e aplique um número ilimitado de atributos de traços, preenchimento e efeitos a um mesmo objeto de texto ou vetor.

4. Efeitos ao vivo

Adicione novos efeitos vetoriais, como curvar e esboçar, além de transformações e efeitos de rasterização, como chanfro, embaçamento e transparência, a todo o objeto ou a atributos selecionados do objeto.

5. Ferramenta Connector Lines (Linhas de Conexão)

Mapeie rapidamente arquitetura de informação, fluxos de dados e mapas de sites, estabelecendo relações persistentes entre objetos, já que os estilos de traços permanecem totalmente editáveis.

6. Edição ao vivo de gráficos primitivos

Mude rápida e facilmente as formas de gráficos primitivos, mantendo-os editáveis.

7. Integração inédita com o Macromedia Flash MX

Coloque seus designs on-line com integração otimizada entre o Macromedia Flash MX e o FreeHand MX.

8. Ferramenta Action do Flash

Arraste e solte comandos ActionScript de navegação.

9. Novas ferramentas criativas e compatibilidade com canais alfa

Transforme em realidade a sua visão criativa de maneiras totalmente novas com as ferramentas Extrude, Vector-Erase e Blend, e obtenha compatibilidade total com canais alfa.

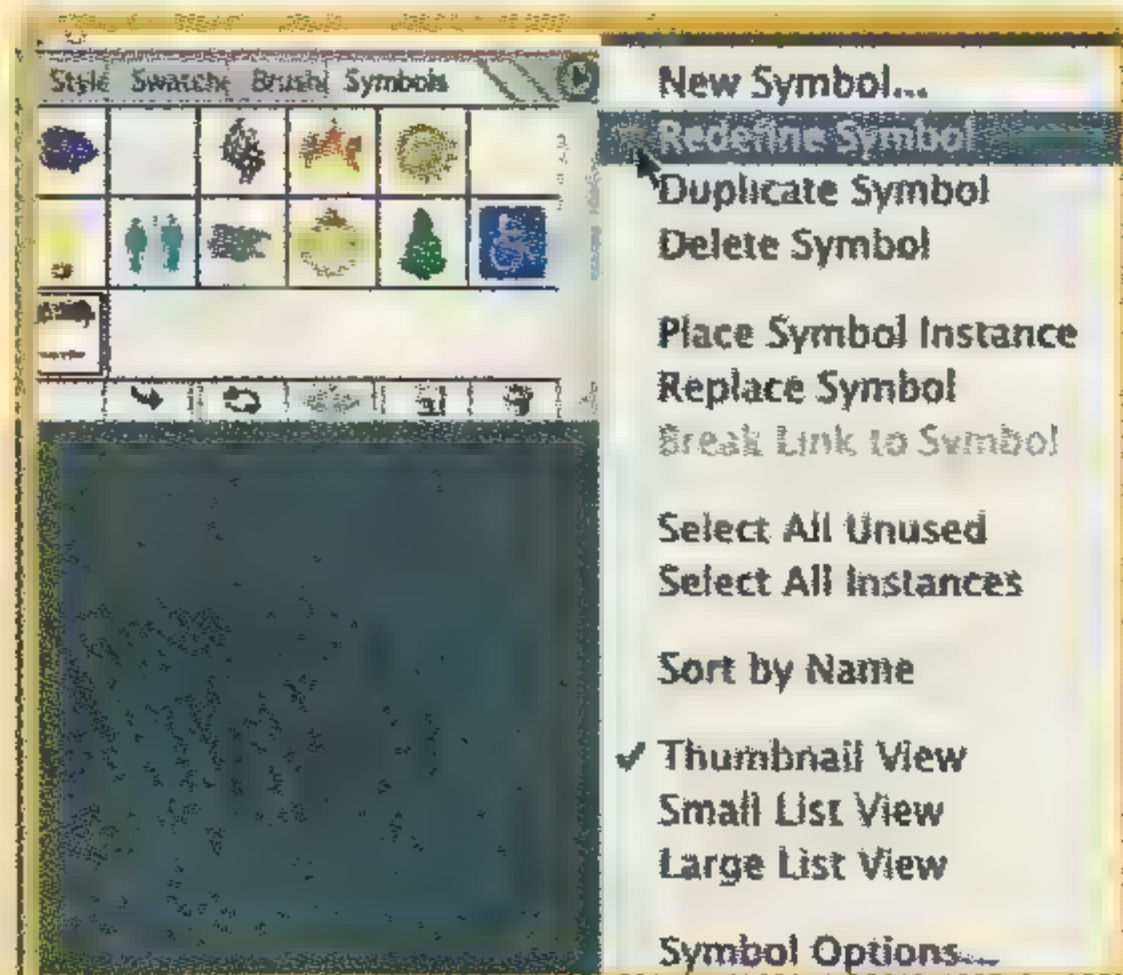
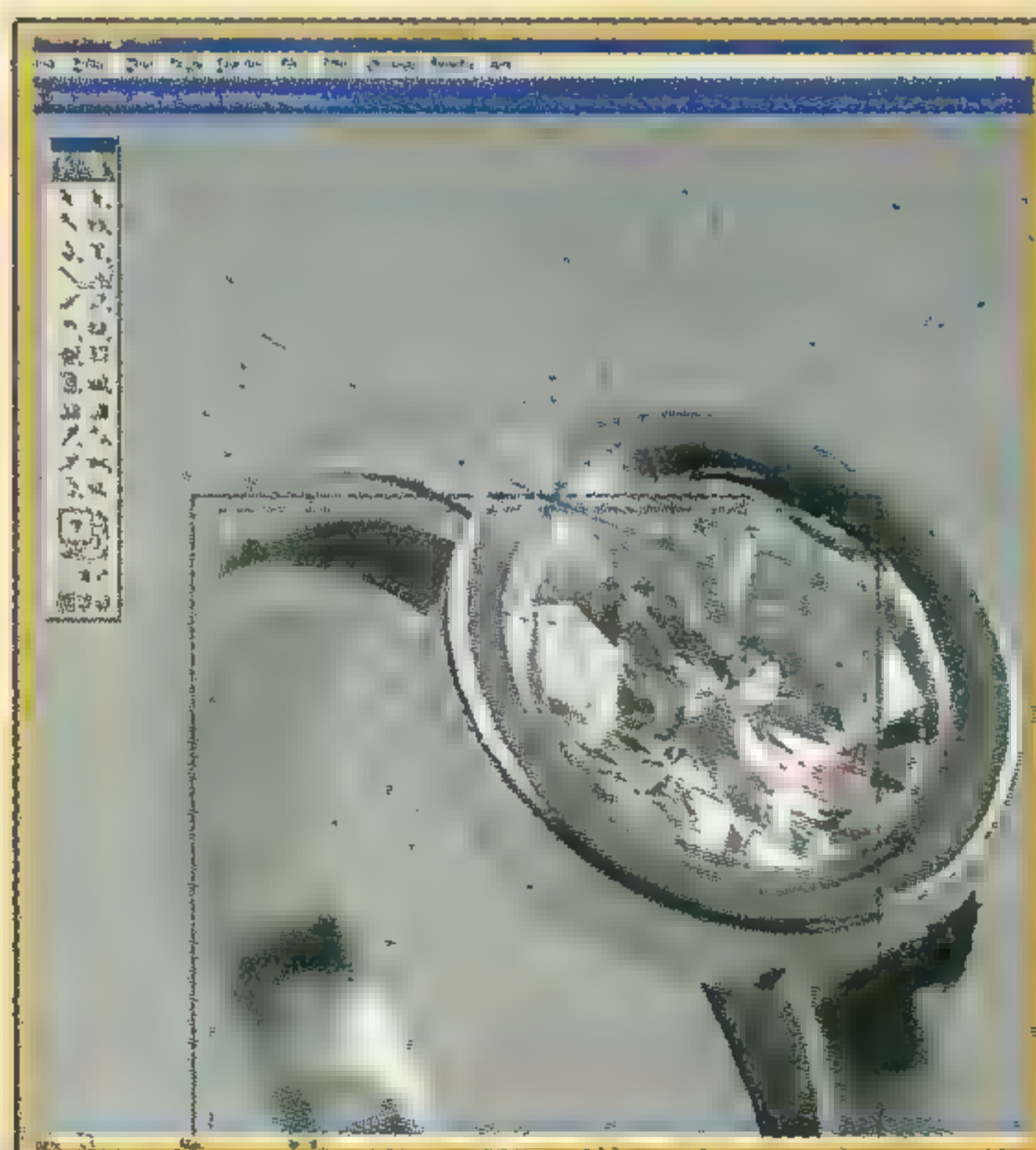
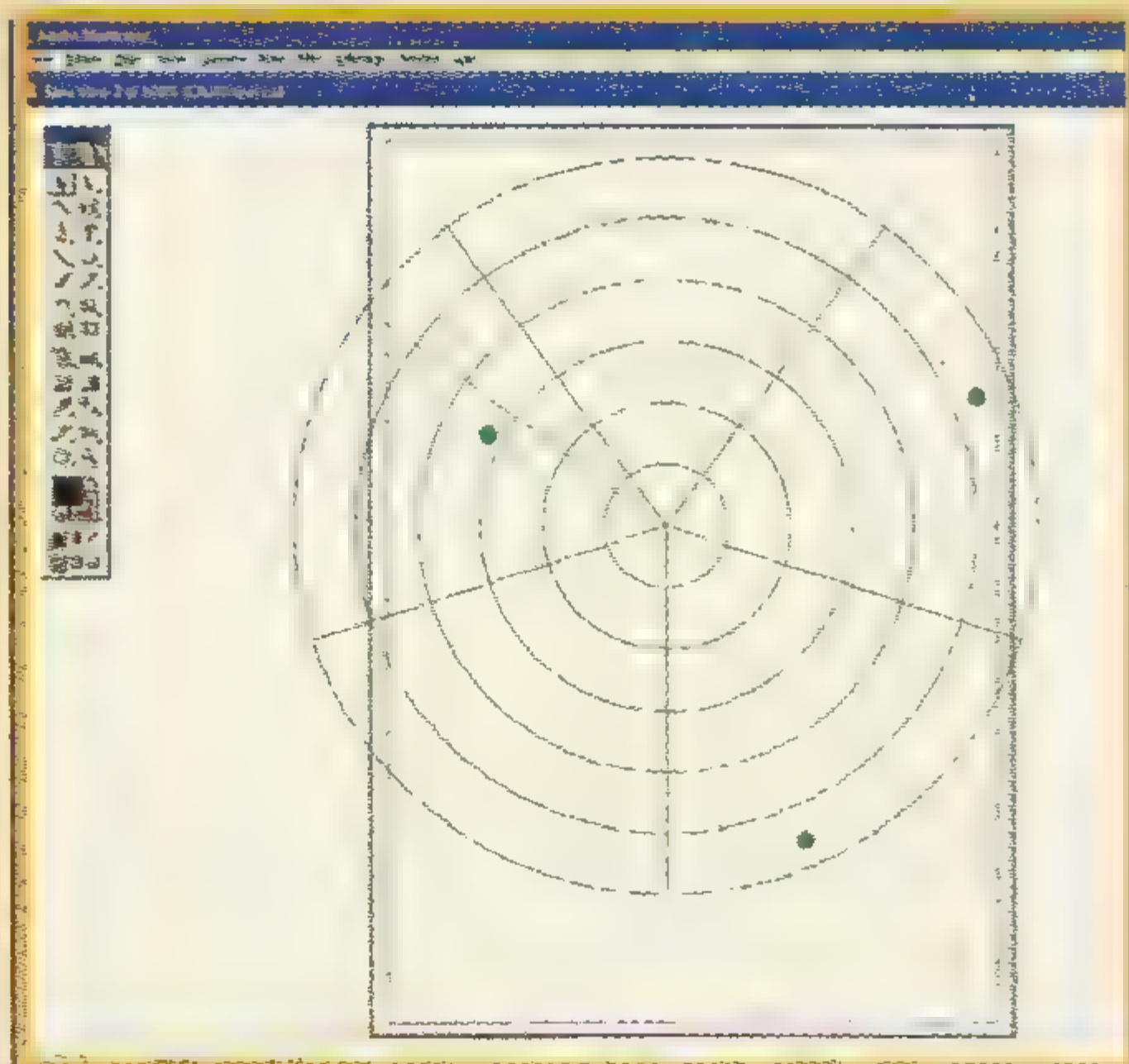
10. Integração avançada com o Fireworks MX

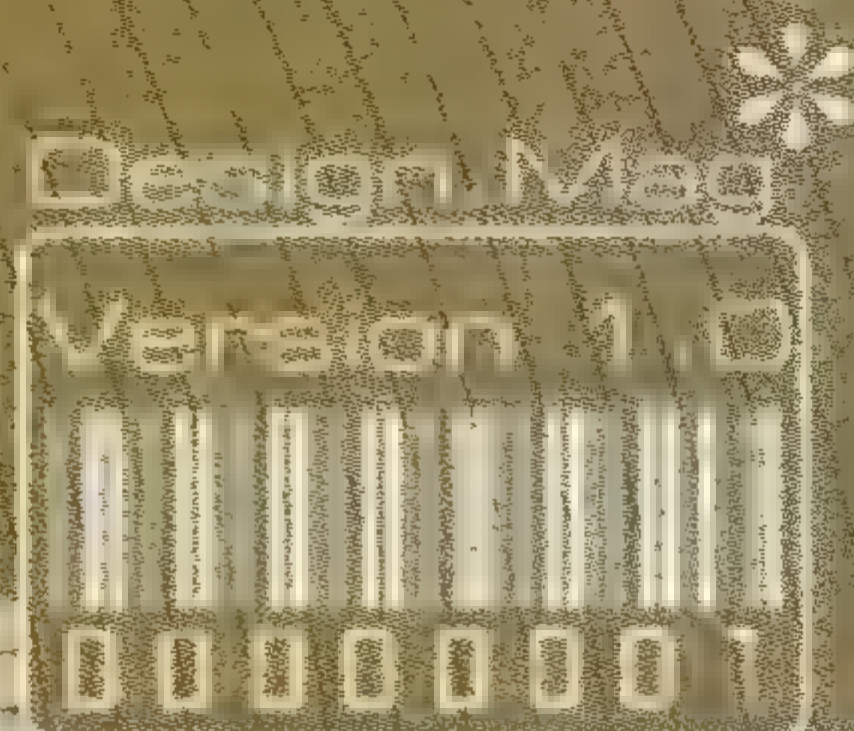
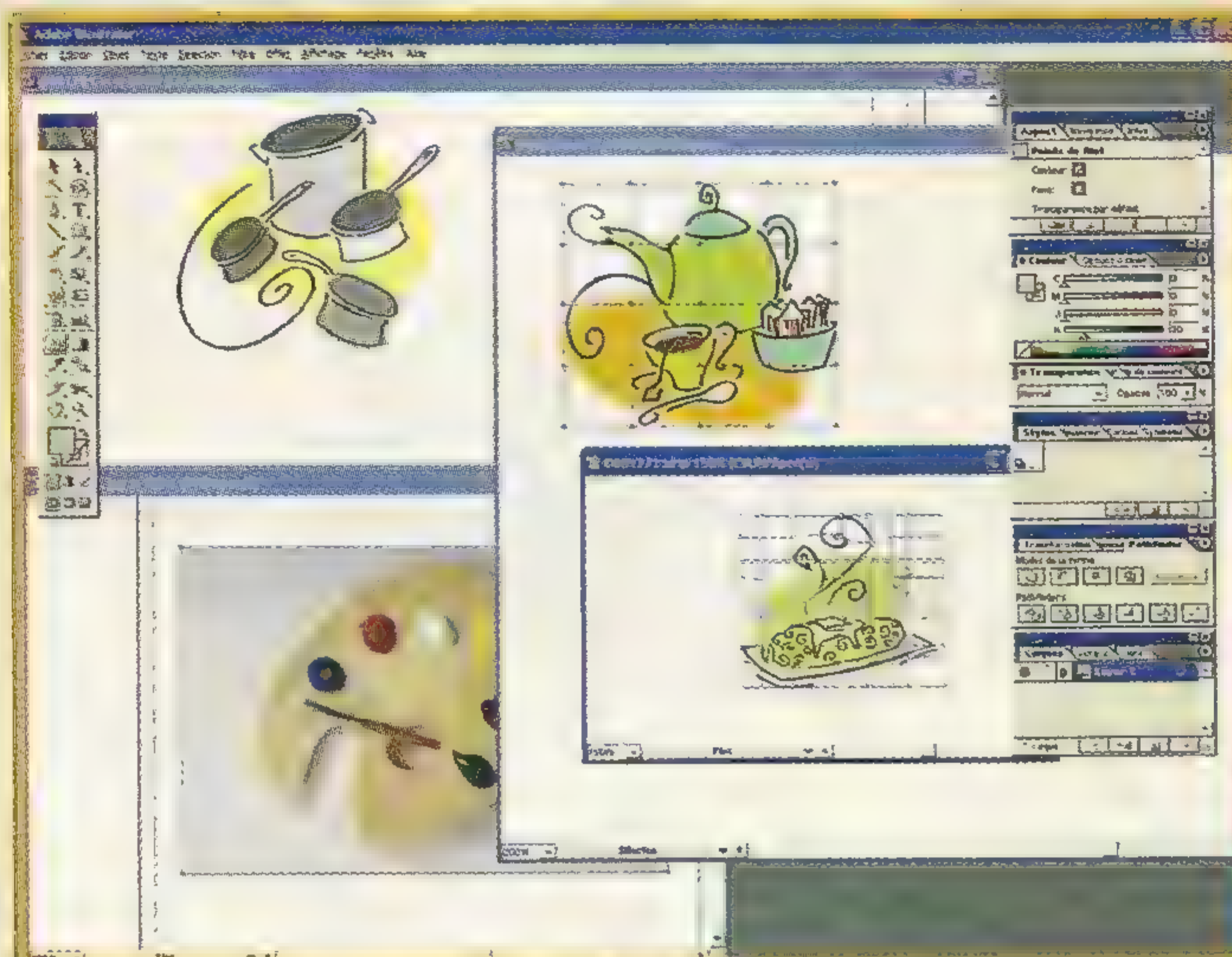
Otimize a arte-final para a Web, com integração ainda melhor do Fireworks.

O FreeHand MX custa:

Versão comercial completa: US$ 399,00
Upgrade comercial do FreeHand 9.x: US$ 149,00
Upgrade comercial do FreeHand 10.x: US$ 99,00

Illustrator 10

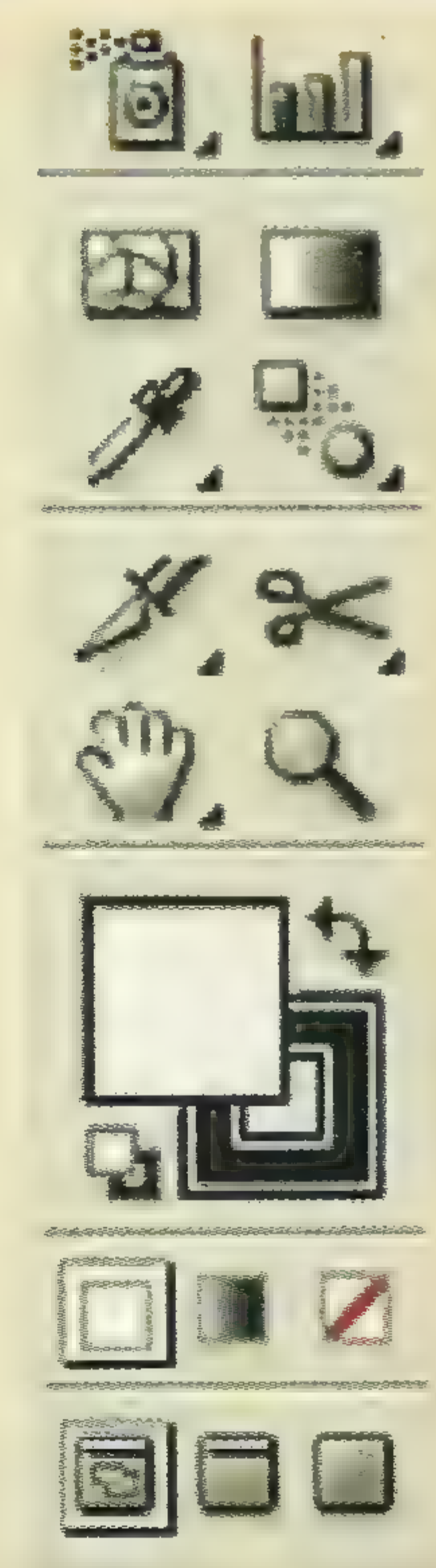
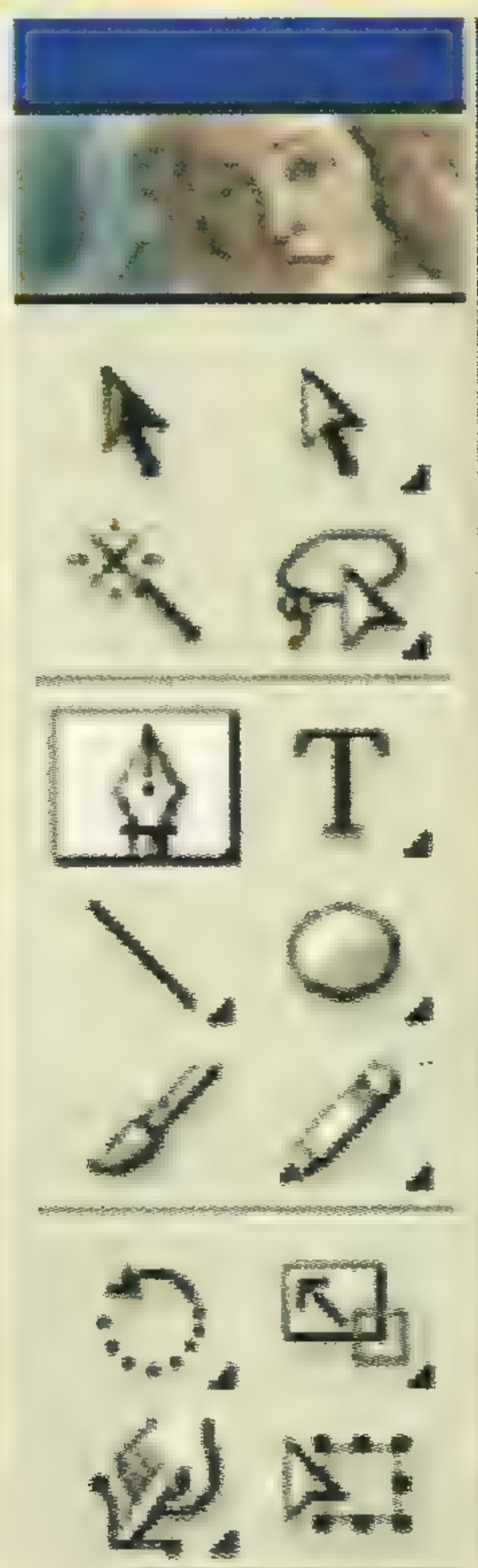
O Illustrator é hoje considerado um dos melhores programas quando se fala em ilustração vetorial, rivalizando com o líder em popularidade nessa área, o CorelDRAW. Inicialmente, o programa foi desenvolvido para a plataforma Macintosh, em 1988. Mas com o seu bom ritmo de evolução, os usuários do PC também ganharam, em 1997, uma variante do Illustrator, já na sua versão 7.0. O produto tem muitas características únicas, mas os pontos fortes do software são sua grande capacidade de gerenciar cores para seus trabalhos, contando também com uma boa integração com outros programas, como, por exemplo, o MS Office, em que basta somente arrastar qualquer coisa que você estiver fazendo, como uma planilha ou um texto, e soltá-lo diretamente no Illustrator, dando assim mais dinâmica aos seus trabalhos, e encurtando o tempo de serviço. O programa conta com muitas ferramentas integradas para criar e otimizar seus gráficos vetoriais, principalmente quando se trata de imagens vetoriais voltadas mais para a Internet.

Sua mais nova versão, o Adobe Illustrator 10, agradou em cheio seus usuários fiéis, pois além de o programa estar bem mais leve e bonito que a versão anterior, há várias novidades que realmente agregam qualidades ao software. Algumas melhorias que o tornam muito mais flexível e abrangente são: as otimizações para a Web, opções como o Live Distortion - que expande o seu horizonte visual -, o suporte para a criação de símbolos com tamanho pequeno (em MB) fazendo a tarefa de repeti-los em seu trabalho, a opção de torcer, dobrar, entortar e mais o que você queira fazer com o texto, o suporte aprimorado do SWF, entre outras.

Mesmo possuindo inúmeras funções no estilo-padrão dos produtos da Adobe, ele pode ser de difícil aprendizagem para quem é iniciante no Illustrator, pois até quem já tem experiência com os próprios produtos da Adobe, como o Photoshop, tem certa dificuldade em usar plenamente este programa.

Poderíamos só falar bem do Illustrator aqui, mas temos também de falar de alguns de seus argumentos contras. Muitas pessoas estão tendo problemas com o Illustrator 10, no que se trata de estabilidade, principalmente com o Windows XP. Até no Mac, ocorre problemas de o

Por Bruno Cesar
bruno@digerati.com.br

programa fechar ou salvar arquivos com extensões erradas. Mas isso pode ser corrigido através de patches lançados pela Adobe. O principal contra do Illustrator é mesmo o seu preço, que é muito maior que o do CorelDRAW e um pouco maior que o FreeHand. Isso dificulta um pouco sua popularização por vias legais, pois se ele fosse mais barato muitos adeptos do Corel, principalmente as empresas, experimentariam o programa. O preço do Adobe Illustrator 10 na Amazon.com é 392 dólares; isso somente uma licença.

Mas pra quem tem dinheiro para investir neste software, ou mesmo já o usa há muito tempo - desde a primeira versão, por exemplo, como os usuários de Mac-, ele é uma ótima escolha, pois é considerado por muitos designers e ilustradores como o mais completo programa para criação de imagens vetoriais para a Web.

A Tool box

O toolbox do Illustrator é bem completo, apresentando as seguintes opções:

- **Selection**
- **Direct Selection**
  Lasso
- **Pen**
- **Type**
- **Ellipse**
- **Rectangle**
- **Paintbrush**
- **Pencil**
- **Rotate**
- **Scale**
- **Reflect**
- **Free Transform**

- **Blend**
- **Column Graph**
- **Gradient Mesh**
- **Gradient**
- **Eyedropper**
- **Scissors**
- **Hand**
- **Zoom**
- **Fill**
- **Swap Fill/Stroke**
- **Default Fill**
- **Stroke**

O Adobe Illustrator 10 custa: US$ 392 no Amazon.com

Duelo de titãs

É difícil, senão impossível, chegar a uma conclusão definitiva sobre qual o melhor programa de ilustração do mercado. Na verdade, ninguém tem isso na ponta da língua, por um motivo muito simples: cada um dos três principais programas de ilustração vetorial tem os seus pontos fortes e fracos. Não é uma área como a edição de imagens, por exemplo, em que o Photoshop reina absoluto, ou a edição de HTML WYSIWYG, com o Dreamweaver surfando a onda com tranqüilidade.

Aqui, o buraco é mais embaixo, mesmo. Há os que prefiram o Corel, outros ficam com o Illustrator e o FreeHand também tem o seu público específico. Vamos tentar ver o que cada um vê no seu programa preferido, antes de darmos a nossa opinião nesta contenda.

Quem quer Corel

Os que preferem o tradicional programa da empresa canadense, líder de mercado, têm de ter muita paciência com a falta de estabilidade do programa (especialmente em versões mais antigas). O que compensa isso? A facilidade para aprender as principais funções do software. Quem começa a desenhar com o Corel rapidamente estará produzindo trabalhos interessantes, sem ter muita dor de cabeça na hora de aprender as ferramentas. Isso se deve ao layout da interface do programa, muito mais próxima a programas básicos do Office do que as modernidades da Adobe e afins. E o melhor é que o programa mostra que é possível fazer um programa gráfico avançado com esse tipo de interface. Não é preciso seguir os mandamentos de layout do Photoshop, como muitos parecem pensar.

Assim, é muito fácil aprender a lidar com o Corel. E também é muito fácil usar as ferramentas. Muitas coisas podem ser feitas dando apenas um clique, quando tarefas similares no Illustrator, por exemplo, requerem mais esforço para serem descobertas e mais cliques para serem executados. Agora, o Corel também está disponível para a plataforma Mac. Não há mais motivo para não ser usado no sistema preferido dos artistas gráficos.

Por fim, o fator final e conclusivo: o preço. A Corel oferece produtos muito mais baratos que suas concorrentes, de maior nome no mercado. E isso é definitivo na hora da decisão da maioria dos profissionais, especialmente os de pequenas empresas.

Os mais profissionais costumam argumentar que o programa traz muita coisa pronta, e deixa o artista um pouco engessado. Acreditamos que isso não seja um argumento muito forte contra o Corel, que, com o desenvolvimento das últimas versões, tem até conseguido abandonar a velha tradição de instabilidade.

Illustrator é 10?

Chegando à versão 10, o Illustrator pode ser considerado como um novo gigante na área de ilustração digital. Antes, ele era exclusivo da plataforma Macintosh, e era visto como inferior a seus concorrentes. Depois, chegou ao Windows e ele ganhou status de programa top de linha, à medida que a Adobe se firmava como líder inconteste no mercado de publishing.

Hoje, ajudado pela fama do Photoshop nesta área e com a qualidade já famosa dos produtos da Adobe, o Illustrator é amplamente usado, e muitos o preferem, devido à sua alta compatibilidade com outros produtos da empresa e as novas funções, sempre inovadoras e inevitavelmente copiadas pelas futuras versões dos programas similares (como a função Malha Interativa, por exemplo). Além disso, seu layout também facilita a compreensão de quem está acostumado com os demais programas da empresa. Tudo isso sem contar a estabilidade.

O que faz do Illustrator uma figurinha um pouco mais difícil em agências de publicidade e redações é o seu preço - ele já está chegando ao dobro do preço do Corel. E isso, para a realidade brasileira, principalmente, é muito importante.

O nome diz tudo

O FreeHand é costumeiramente colocado como a terceira opção no mercado de ilustração. Não é algo exatamente justo. A Macromedia é uma empresa especializada em mídia gráfica para a Web e, como tal, tem cacife para produzir uma solução de primeiríssima linha em ilustrações para a Internet. E realmente o fez.

Se formos avaliar os programas, veremos que o FreeHand consegue fazer tudo o que o Illustrator e o Corel fazem, com a vantagem de ter alta compatibilidade com programas também voltados para a Web, como o Fireworks e especialmente o líder em animações, o Flash.

Ele tem um tipo de layout muito mais parecido com o Illustrator do que com o Corel, e é assim também em termos de estabilidade. O que torna a competição mais difícil para ele são as recentes melhorias do Illustrator no suporte à Web - uma concessão da Adobe, que sempre se mantém estrategicamente apenas voltada para publishing.

Mesmo assim, há novamente a questão financeira: mesmo com um alto preço, o FreeHand costuma custar sempre um pouco abaixo do rival. Isso vai fazer diferença na decisão final.

Veredicto

O Corel vence, na raça. A fabricante sofre com problemas financeiros, quase fechou (em 2001), o programa dá pau toda hora e, mesmo assim, competindo com as maiores empresas do mundo em seu ramo de atuação, consegue se manter na frente. Por quê? Preocupação com o usuário. Tanto no momento de definir o preço do produto - e não escolher a opção por um preço exorbitante, como tantas outras fazem - quanto ao escolher a interface que mais facilita a vida do artista, que não tem muito tempo para se preocupar com os comandos do programa. Assim, ele fica com o honroso primeiro lugar.

O FreeHand, correndo por fora, atropelou o representante da sempre cheia de empáfia Adobe, e ocupa o segundo lugar pela junção das características preço, suporte à Web e compatibilidade com ferramentas como Fireworks e Flash.

Ao Illustrator, sobrou a honrosa terceira posição. Muito honrosa, por sinal, por se tratar de uma briga de gigantes. Para muitos, ele continuará sendo o melhor. E, sob um certo ponto de vista, realmente é. Mas, da forma como preferimos olhar nesta matéria, ele fica para trás. Mesmo assim, usando o Illustrator, com certeza o profissional não ficará devendo em nada, em termos de performance de software. Ficará devendo, talvez, à loja de software...

Comparação de preços*

Corel - US$ 214
FreeHand - US$ 379
Illustrator - US$ 392

* Pesquisa realizada na Amazon.com, em 17 de julho de 2003

Mario AV

Mario AV é um mito da Internet brasileira. Ele estava lá quando o primeiro grande provedor entrou no ar (o BOL, da Abril), usou desde PCs arcaicos até os Macs mais modernos e apóia o Linux sem preconceitos. Como se não bastasse, Mario AV também é um dos poucos brasileiros a utilizarem o Photoshop desde criancinha, tem um dos blogs mais movimentados do Brasil e já treinou photoshopistas de primeira. Nesta entrevista, Mario AV conta tudo sobre sua trajetória profissional de fazer inveja, decifra o significado de "AV" e revela ainda mais: ele é o mais recente blogueiro a protagonizar um romance público on-line, trocando posts açucarados com uma garota. Saiba tudo direto da fonte, em uma entrevista high tech via ICQ.

P.: Você pode contar um pouco sobre sua formação?

MAV: Bom, eu sempre desenhei. Queria ser artista, mas não confiei e me formei em tecnologia, que é a minha outra tendência natural. Então, tive a chance de combinar a arte com a tecnologia, via computação gráfica. E surgiu mais um interesse, o jornalismo, de forma que o que rola hoje é uma combinação dessas três coisas. Já me chamaram de "renascentista". Outro disse: "não é um cara óbvio" (risos).

Trabalhei nas revistas *Náutica* e *Eléctron*, como freelancer para a *Exame* e a *Trip*, e passei dois anos na *Folha de S. Paulo*. Depois fui para a Abril, na qual ajudei a lançar o BOL, que depois juntou-se ao UOL. Fiz trabalhos avulsos para os dois depois da fusão, bem como as revistas *Corpo a Corpo* e *Dieta Já*. Virei editor de arte (uma mistura de editor com diretor de arte) da revista **2** *Macmania*, e deu tempo de criar vários sites, como o CyberComix, do Terra, e de ser um co-fundador da Magnet.

Hoje, além da *Macmania*, ajudo a editar livros pela minha editora e sobra algum tempo (ou não) para escrever freelance para a Editora Conrad.

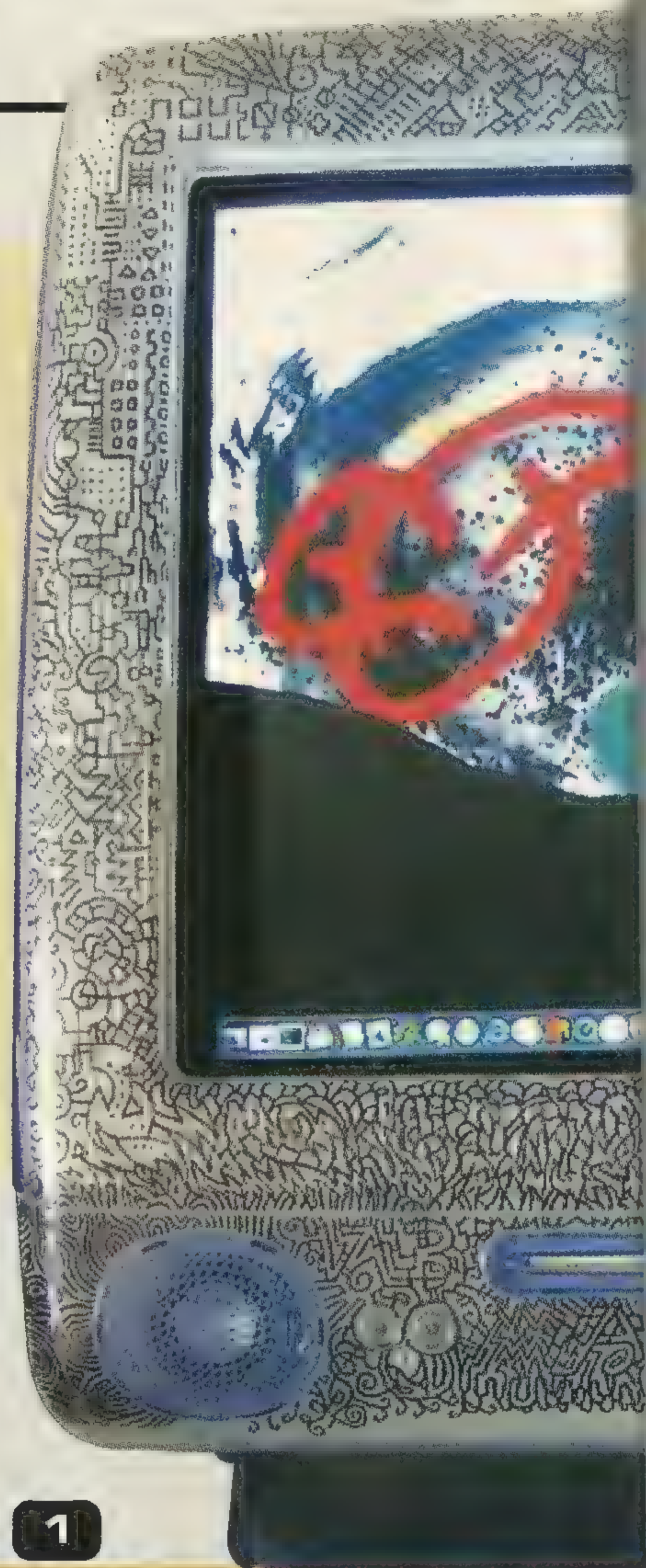
P.: Como foi a época da *Folha*? Você trabalhou durante anos com infografia lá, não foi? Acha que essa técnica evoluiu? Você trabalhou lá com o Tony?

MAV: Sim, houve uma evolução, porque foram incorporadas as tecnologias de ilustração em 3D. No "meu tempo", as técnicas existiam, mas ainda era muito difícil, complicado e lento lidar com isso. Em termos de linguagem visual, porém, quase nada de novo se inventou desde antes de usar o computador para ilustrar.

O Tony de Marco foi ilustrador na Folha antes de fundar a Macmania com Heinar Maracy. Ele estava promovendo a revista em uma festa, e amigos em comum nos apresentaram. Comecei a colaborar com ilustrações e infográficos, e dali a alguns meses virei co-editor de arte.

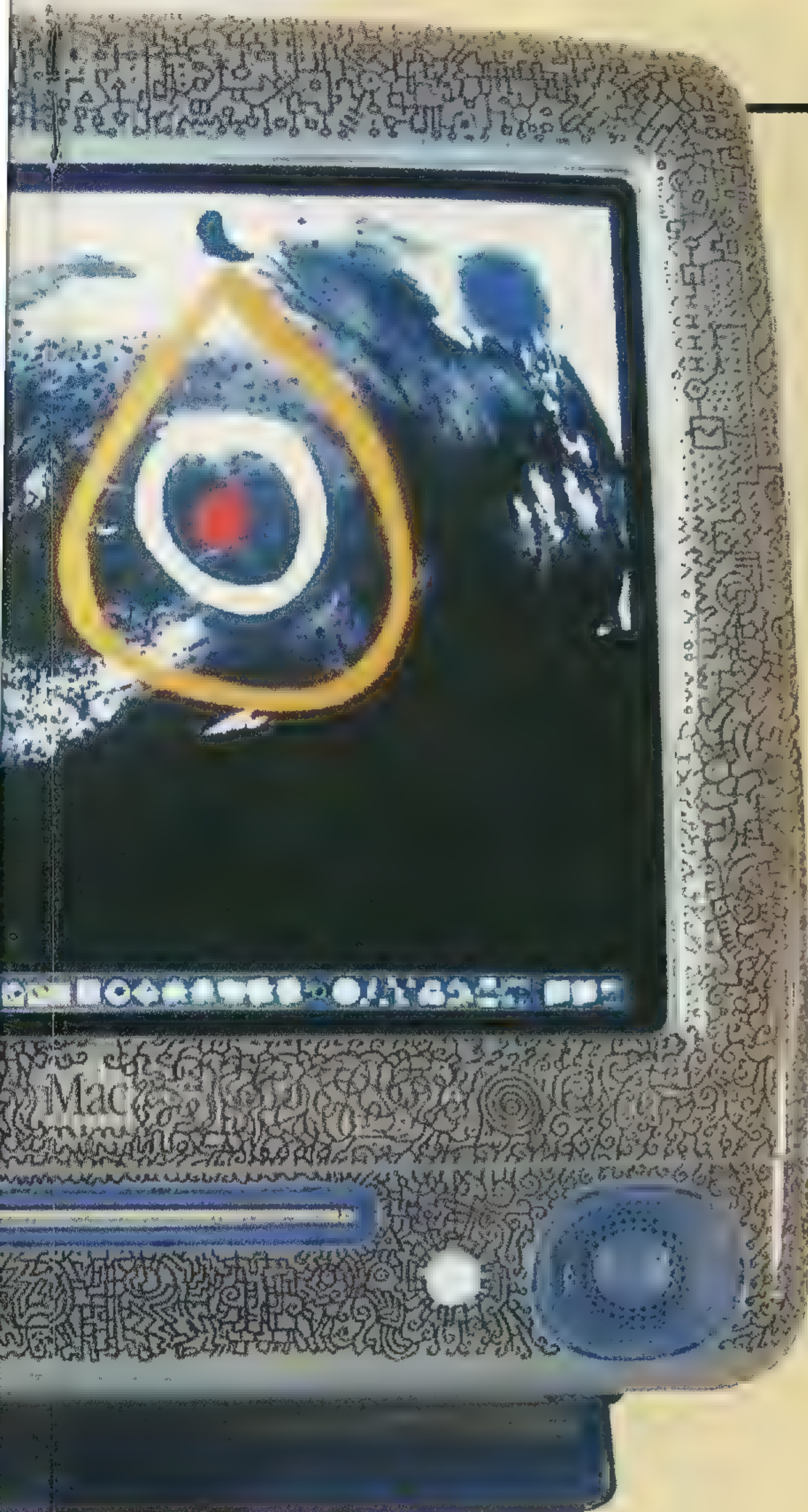
1

P.: Como foi a época do BOL?

MAV: Eu era designer de sites, junto com mais algumas pessoas. Bolava a parte visual e de usabilidade. O Tony era outro dos designers da equipe do BOL. Quando o UOL incorporou o BOL, saímos. Depois, o nosso principal produto na Internet veio a ser o megasite de quadrinhos e animações do Terra: o CyberComix.

Por: Renata Aquino
renataaquino@hotmail.com

P.: Para você, o que é ser um designer?

MAV: Um designer é alguém que faz a ponte entre a arte e a técnica, alguém que consegue combinar o cérebro esquerdo e o direito para criar coisas que são, ao mesmo tempo, função e expressão.

P.: Sobre o que você fazia no BOL, webdesign, qual a maior evolução daquela época para o design on-line atual?

MAV: Evolução houve em termos de tecnologia de páginas dinâmicas. Os grandes sites constroem suas páginas em tempo real, conforme solicitadas pelo usuário. Na "minha época", as páginas eram fixas. Outra mudança importante é a facilidade de publicação, da qual os blogs são a parte mais visível. Quanto ao design, novidades revolucionárias não aconteceram, com exceção de alguns sites em Flash, mas sempre como iniciativas isoladas.

Meu site pessoal reflete o aspecto mais básico dessa evolução. Eu posso publicar várias notas por dia, e as pessoas podem anexar comentários e gerar discussões, transformando cada nota em um minifórum e assim enriquecendo o site. O sistema de publicação (Blogger ou Movable Type) faz isso tudo sem que nem eu nem as outras pessoas tenhamos que nos preocupar com o modo de funcionamento.

P.: E quanto à evolução estética? Isso também aconteceu? Fale um pouco mais também sobre sites em Flash.

MAV: O problema do Flash é que, além de ser relativamente pesado e essencialmente não dinâmico (embora possa ser bem interativo), a qualidade da interface depende totalmente da cabeça do designer. Isso pode ser uma bênção ou um desastre. Mas discordo dos "usabilistas" radicais, tipo Jakob Nielsen, que insistem em impor normas pra restringir a porralouquice dos sites. Cada caso é um caso.

Houve evolução estética no design on-line, mas ainda pensamos nos sites em termos de grades em duas dimensões, horizontal e vertical, moduladas como se fossem páginas de revista. Raríssimos sites em Flash ou Java conseguem romper com isso e usar o 3D de alguma forma útil. Outras vezes, os sites usam a dimensão temporal (animações) de uma forma criativa, mas que simplesmente não acrescenta nada, só enfeita.

Pessoalmente, eu acho que tudo o que não servir

01 Este é Mac personalizado de Mario AV

02 Capa da Macmania com Fernanda Lima (2002)

para contar uma história deve ser limado fora. Não consigo fazer enfeite pelo enfeite. Estamos numa época de overdose de informação: a hiperabundância tira o valor das coisas que realmente importam. Devemos buscar a essência.

P.: E a sua história com Macs? Conte um pouco das suas experiências com a plataforma e com multimídia.

MAV: O primeiro Mac em que trabalhei foi um Classic, 3 seguido de um IIci, depois um Quadra 700, e, na *Folha*, vários Quadra 950 e IIfx. Na Abril, era o 9100/132; na *Macmania*, comecei com minha máquina pessoal, na época, um Quadra 605 "turbinado", e depois usei sucessivamente um 7100, 6400, 6500, G3/266 bege e um G4 Dual 450, que quebrou e estou substituindo temporariamente por um iMac. Sim, ele serve pra fazer de tudo!

Eu comecei com Mac em 1992, diagramando revistas no PageMaker. Depois fui assistente do videoartista Palumbo. Com a oportunidade que ele me deu de explorar livremente, eu aprendi como funciona a imagem digital e estudei o Photoshop e o Premiere, adquirindo base de conhecimento para tudo o que veio depois.

Eu já sabia desenhar vetorialmente: Corel, FreeHand e Illustrator. Mas desde esse tempo minha arte já misturava imagens naturais, desenhos à mão e fotografias com coisas geradas eletronicamente, tudo em harmonia. Sempre vi o computador como mais um pincel, e não como a tela em si mesma.

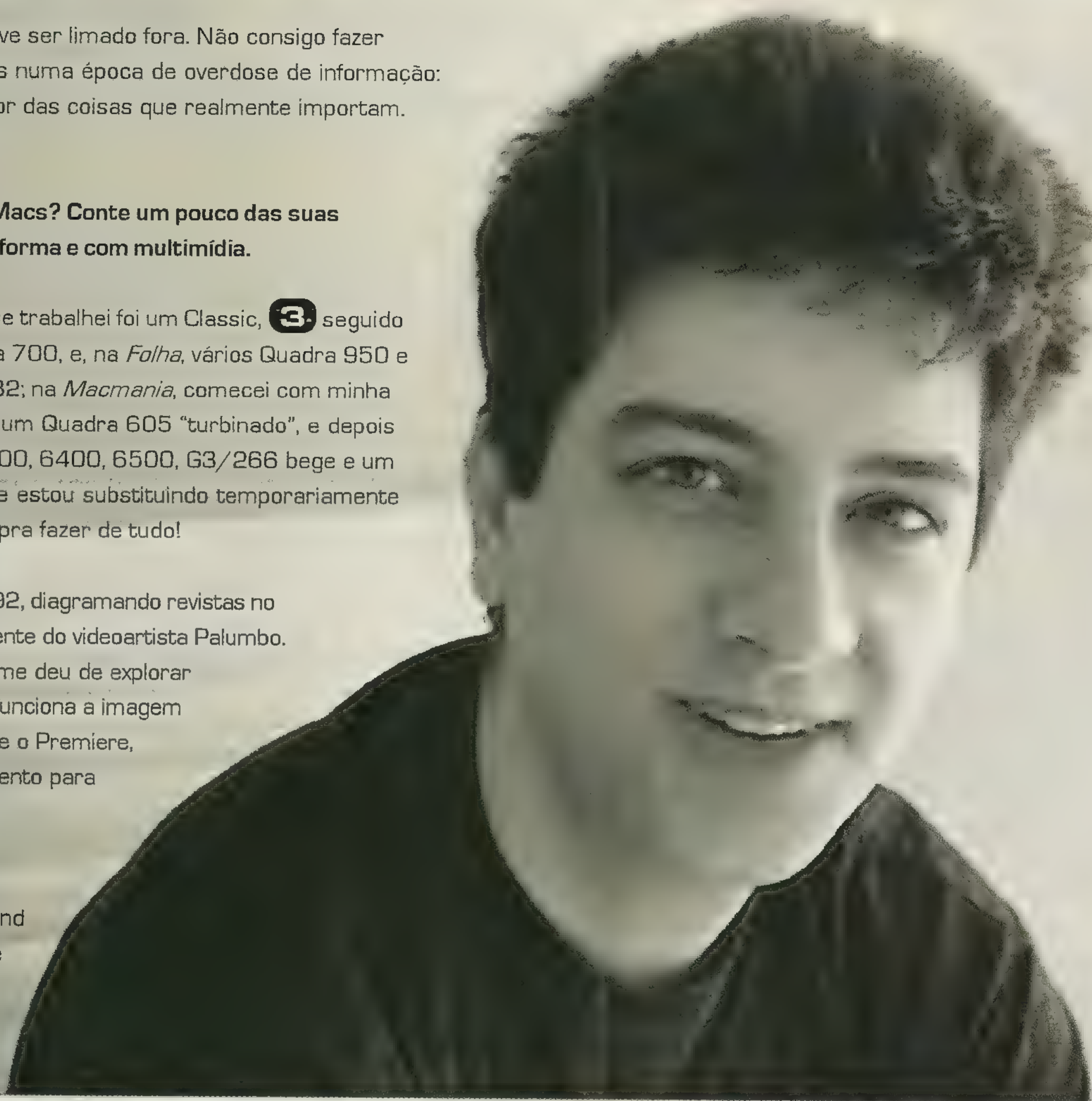
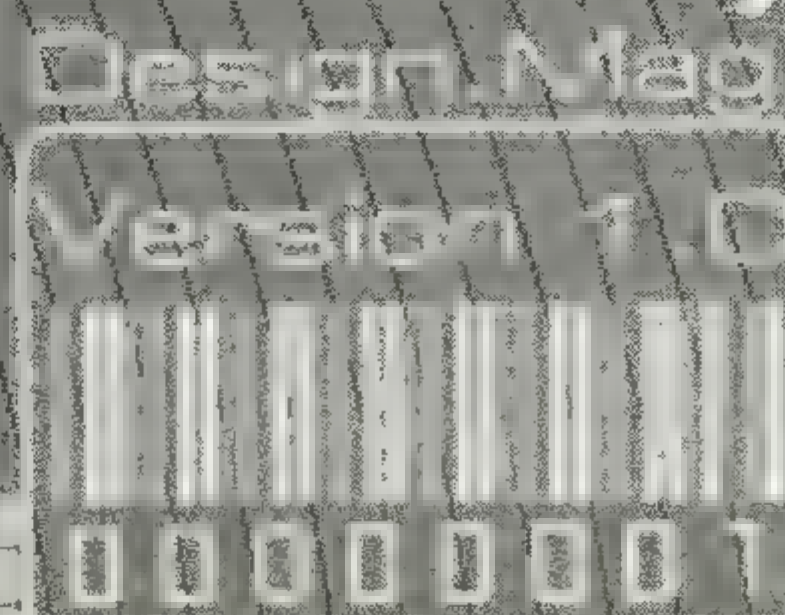
Mais tarde, por influência do saudoso David Drew Zingg, aprendi a fotografar. Quando passei a fazer trucagens nas minhas próprias fotos, entendi que a manipulação digital é a continuação natural do processo criativo, que começa com o enquadramento, a luz e as lentes e passa pelo laboratório de revelação. Os dois mundos se sobrepõem em parte, tanto é assim que várias ferramentas e filtros do Photoshop são simulações exatas de efeitos de laboratório... mas as pessoas que estão ingressando direto na foto digital nem desconfiam disso.

P.: Você praticamente experimentou toda a linha da Apple, não é?

MAV: Não; antes de eu conhecer o Mac já existia uma longa história para trás, só sabida por alguns entusiastas mais antigos, entre os quais grandes amigos meus, com quem travei contato graças à *Macmania*. Alguns pioneiros: Rainer Brockerhoff [guru supremo dos macmaníacos do Brasil], Luciano Ramalho, Tom B, Oswaldo Bueno, Caio Barra Costa, Ricardo Tannus... Eu usei somente PCs, de 1986 a 1992, mas depois do Mac continuei usando PCs. Não me encaixei no estereótipo do macmaníaco xiita, que, aliás, detesto.

P.: Aliás, hoje você também é um entusiasta Linux, não é? Você acha que os macmaníacos xiitas ficam chateados com os entusiastas Linux?

MAV: Você não pode confiar demais na opinião de quem apóia uma tecnologia mediante a exclusão necessária da rival, seja Mac x PC, Canon x Nikon, seja mesmo Linux x Windows.

O Linux é importantíssimo pra demolir o monopólio auto-alimentado do status quo; mas não falo somente em termos de mercado, mas também sobre a mente das pessoas. A Apple possui igualmente uma

presença na mente das pessoas, que é bem maior do que sua fatia de mercado. É importante que as pessoas adquiram consciência da existência das alternativas.

Uma coisa legal é que o Mac OS X é um sistema semi-aberto, baseado no BSD; portanto, diferenças ideológicas à parte, é um "primo" do Linux. Quando estive numa conferência de desenvolvedores Mac, vi vários participantes com buttons do pingüim, confraternizando animadamente com o pessoal de Mac.

Pessoas mal-informadas só conseguem ver o Mac como uma solução "fechada" e "proprietária" – verdadeiros palavrões no mundo livre – mas o fato é que várias coisas inventadas e promovidas pela Apple, como "Rendez-vous" (auto-reconhecimento de dispositivos em rede) e o engine do browser Safari, são tecnologias abertas e compartilhadas com os outros Unix.

P.: A sua curiosidade por Linux surgiu quando?

MAV: Desde o começo. Em 1997 eu me aventurei a rodar o Linux em um emulador de PC no Mac, mesmo já havendo na época distros que rodavam nativamente em Macs. Passei o ano de 2001 aprendendo o básico do Unix, e esse conhecimento se aplica igualmente ao Linux e ao Mac OS X.

P.: Você já usou Caldera, não é? Tem alguma opinião pessoal sobre o que aconteceu com a Caldera e o que a SCO está fazendo hoje com o Linux?

MAV: O Caldera foi uma coisa acidental... Eu tinha que montar um roteador novo de um dia para o outro, e tinha à mão um CD que veio de brinde numa revista!

Eu não tenho acompanhado a parte política, meio que me recuso. Mas sim, o tamanho crescente e a dispersão de objetivos da comunidade, agravados pelas disputas de poder, acabam gerando obstáculos sérios para todo mundo. Acredito mais em projetos tocados de forma concentrada por organizações pequenas, no mínimo porque é assim que trabalho também. O risco de "microsoftização" do Linux deve existir, mas também há uma resistência sadia.

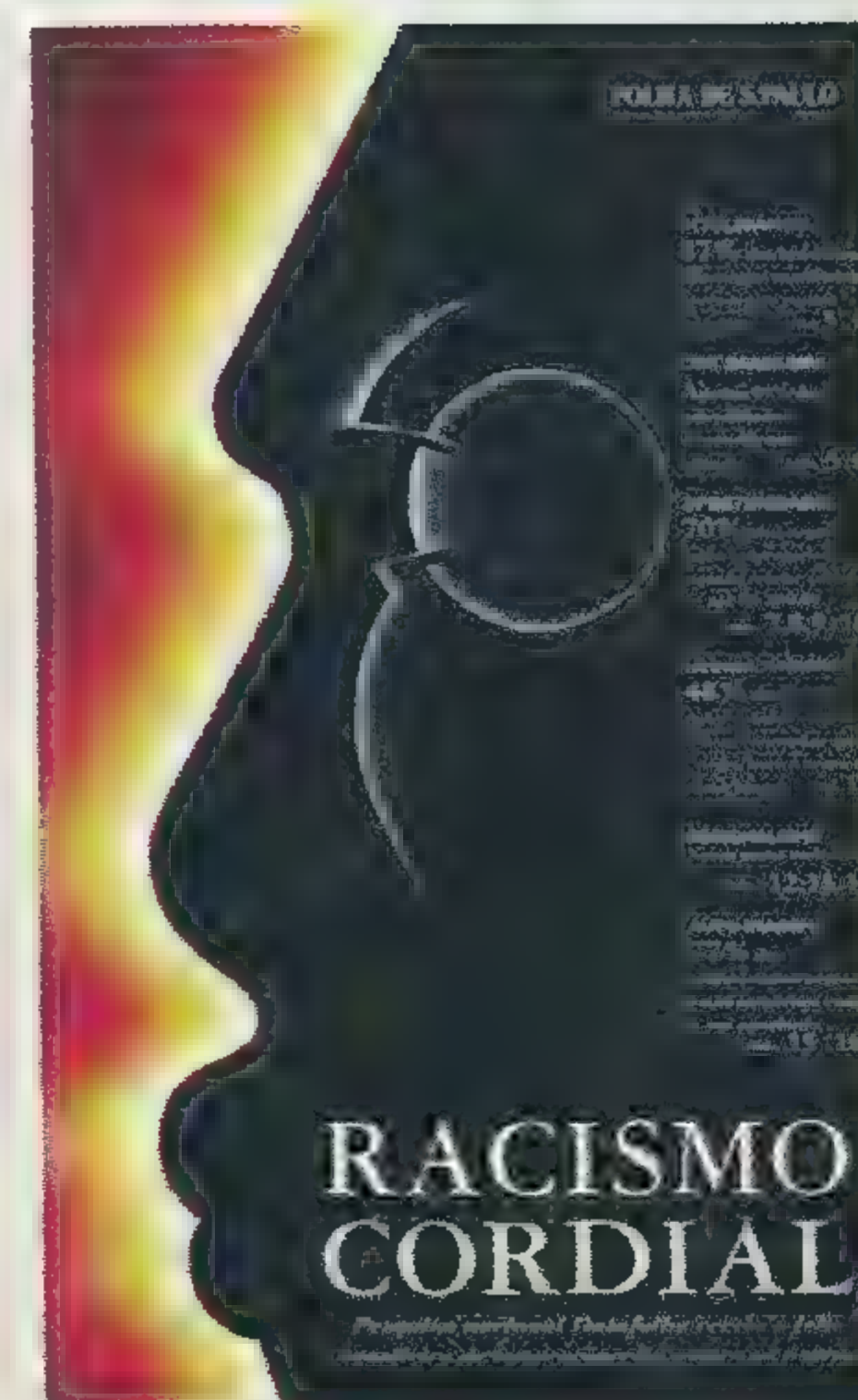
Em relação a interfaces, o Linux tem dezenas de opções, mas todas me desanimam. Será que pra combater a Microsoft é mesmo necessário copiar tudo dela, incluindo a parte ruim? Até mesmo a Apple tem deixado o Mac mais familiar para quem usa PCs, mas o pessoal do "outro lado" deveria olhar sem preconceito o que ela tem feito de diferente no Mac OS X e seguir um exemplo melhor... no mínimo porque tem mais alma.

P.: Você acha que a Apple também copiou a Microsoft? No Mac OS X?

MAV: Em alguns detalhes, sim. Já a Microsoft tem copiado o sistema da Apple por atacado, descaradamente, como, aliás, sempre fez. As duas empresas compartilharam patentes entre 1997 e 2002, então isso tudo não me surpreende. Mas o cessar-fogo entre MS e Apple finalmente acabou, e a divergência radical entre elas é simples questão de tempo.

O interessante é que, ao longo dos anos, sempre se tem a impressão de que as coisas no Mac são implementadas com um firme senso de propósito, enquanto no Windows não há unidade nem proporção. Claro que esses são termos muito abstratos e subjetivos pra descrever softwares, mas é o que se aplica no contexto de hoje. O que diferencia mais a máquina é a fluidez da experiência de uso. Quando você clica numa coisa, não deve esperar uma mensagem de erro dizendo que você tem que ir a outro lugar fazer algo primeiro. Quantas vezes por dia o computador nos atrasa a vida com esse tipo de bobagem? Ele tem a obrigação de resolver o problema por você. Agora que as partes fundamentais dos sistemas estão bem resolvidas, é hora de se aprofundar...

P.: Há quem diga que as interfaces vão ficar cada vez mais padronizadas. O que você acha disso?

Este é o famoso Classic

Capa para caderno especial da Folha de S. Paulo (1995)

MAV: Não sou a favor de padronizar tudo. Coisas como volantes de direção de carros e janelas de programas você já espera que funcionem sempre de uma certa maneira. Mas novas invenções exigem novas implementações. Um PDA e um micro de mesa são muito diferentes de usar, mas têm interfaces muito parecidas, seja qual for o SO. Será preciso mesmo que sejam sempre desse jeito? Quando uso um PDA, em geral me sinto como se pilotasse uma moto com um volante no lugar do guidão. Alguma coisa não cai bem.

Estamos mais ou menos como a indústria de automóveis há uns 90 anos. Faltam coisas que nem foram inventadas, mas, assim que o forem, vamos considerar como indispensáveis: partida elétrica, pneus radiais, juntas homocinéticas... Neste momento, as pessoas estão se deslumbrando com Wi-Fi e Bluetooth e se perguntando como conseguiram viver até agora sem isso! Ao mesmo tempo, existem coisas como reconhecimento de voz, videoconferência e PCs portáteis, que nunca conseguem sair dos estágios mais básicos, limitados e falhos, ou do high-end impossivelmente caro.

P.: Vamos falar do budismo na sua vida... Pode contar um pouco sobre isso?

MAV: Sou aluno da Monja Coen (*www.monjacoen.com.br*), que é a principal figura pública do zen-budismo no Brasil. Sou suspeito para dizer isso, mas ela é tão fantástica que simplesmente não dá para começar a descrever; só a conhecendo pessoalmente. Quanto ao budismo em si, não é muito adequado rotulá-lo simplesmente como religião, porque para cada pessoa é maior o peso de um de seus aspectos: ético, filosófico, prático, psicológico, social ou cultural.

P.: Você já sentiu vontade de deixar o Brasil? Você está equilibrado em seus objetivos e na sua vida pessoal ou profissional hoje? Ou tem coisas a buscar ainda?

MAV: Tenho muitas coisas a buscar, sim! A busca é incessante. Quero fazer mais arte, pintura, escultura, expor para o público, fazer intervenções urbanas e também compor música, além de escrever livros. Não quero deixar o Brasil, mas quero, sim, viajar pelo mundo.

P.: Você expôs na Casa das Rosas, em São Paulo, no evento Mídia Tática Brasil?

MAV: Fiz uns zines de improviso, à mão, copiados em xerox. Ou seja: "freestyle" e "unplugged". As intervenções urbanas estou fazendo com o Tony de Marco (*Macmania*) e o Rafael Coutinho (CyberComix). Estamos colando pequenos adesivos com ilustrações e fotos nossas, impressas a laser colorido. Existem coisas nossas espalhadas pelas ruas de Amsterdã (Holanda), Nova York e Minneapolis (EUA), e brevemente em Berna (Suíça). E São Paulo, claro! Minhas únicas "idéias-vírus", até hoje, foram o blog com uma captura atualizada da tela do computador do autor, que muita gente imitou, mas não faço mais, e a foto do Lula sem barba, que teve um estouro de popularidade.

P.: Você encampou a campanha "Steve Jobs para Presidente dos EUA". Onde está Mario AV no espectro político?

MAV: Anarcolibertário. Gosto de Thoreau, mas não de Bakunin. Nunca me envolvi com a política tradicional. É uma auto-ilusão coletiva monstruosa que se acredite sem questionamento que nosso processo político possa sequer ser chamado de democracia. Eu trabalhei na mídia por anos, e vem daí meu ceticismo total. O lance com Steve Jobs é uma piada, pero no mucho...

P.: Você usa Photoshop desde as primeiras versões? E quanto ao FreeHand, seu programa de vetor favorito?

MAV: Usei o Photoshop desde o 2.0, e embora eu o use o dia todo, ainda há coisas dele que não conheço. É um mundo. Uso preferencialmente o FreeHand para vetor, mais pela lerdeza do Illustrator do que por motivos ideológicos.

P.: Mas ideologicamente, entre Adobe e Macromedia, você fica com qual?

MAV: Nenhuma das duas. O negócio delas é virar novas Microsofts. A Adobe tem Photoshop e PDF. A Macromedia tem o Flash. Elas se sustentam explorando essas tecnologias proprietárias em um esquema monopolista. Isso não lembra mais alguém? Outra coisa em comum entre elas é uma arrogância que chega ao limite do patético.

E claro, agora você pode dizer que a Apple é exatamente assim também. E eu vou concordar, mesmo admirando pessoalmente Steve Jobs. Será que precisa mesmo ser sempre assim nessa indústria? O software livre não me responde claramente essa pergunta. Claro que não: o problema não é a tecnologia, são as pessoas.

P.: Você já treinou muitos novatos no Photoshop? Guarda bons resultados dessas experiências?

MAV: Devo estar na quinta pessoa... O primeiro "discípulo formado", Bruno Doiche, hoje é um fotógrafo brilhante, além de amigão do peito. A "certificação" dele não aconteceu numa prova de Photoshop Tennis, mas numa partida brutalizante de Unreal Tournament (risos)... A pessoa mais recente, Valquíria Gottardi, é meu braço direito há dois anos.

P.: Quando começou o blog do Mario AV, e o que você acha do fenômeno blog?

MAV: Comecei o blog no final de 2000. Na verdade, só adaptei uma página pessoal que já tinha notas periódicas. Fiz isso por influência do meu amigo, artista e DJ Tom B. Demorei dois anos pra entender o que eu queria do blog. No final, acabei o separando em sub-blogs temáticos. Além da home page, existe um blog de textos de ficção, outro só de fotos e desenhos, um sobre informática e um sobre filosofia. Meus sites estão no Gardenal.org, uma cooperativa de sites pessoais fundada por três amigos: o Alberto Alerigi (com passagem pela Magnet), o Bruno Furnari e o Pablo Miyazawa.

P.: No seu site existe uma seção com uma lápide budista e o nome "Mario A.". É uma homenagem ao seu pai, que faleceu no ano passado?

MAV: Sim. Minha mãe também está lá: "Ana Maria V.". Ambos eram uruguaios. Nasci em São Paulo, logo depois de chegarem aqui. Essa informação é interessante, pois muita gente que nunca me viu pensa que sou completamente outra coisa. Ontem mesmo, uma pessoa me disse pela Internet que eu devia ser baixinho e japonês... Pelo contrário (risos).

Meu sobrenome paterno é Amaya, comum na Espanha. No México até há uma dançarina de flamenco com esse nome! Mas existe um homônimo japonês, e rola um trocadilho com o sânscrito também. A-Maya poderia significar Não-Maya... Na filosofia indiana, chama-se Maya à "ilusão do mundo", no contexto de "a realidade é uma ilusão conforme vista por nossa mente". As conexões possíveis são infinitas... Ah, sim: o V é de Vázquez.

P.: Você destacou ultimamente no seu blog um retrato desenhado linkado para o blog JustLikeHeaven. Quem é a moça misteriosa?

MAV: É a minha namorada, Adri Busquets.

P.: Como isso aconteceu? Linkania amorosa?

MAV: Ela não é o que você chamaria de geek, embora apresente sintomas (risos)... Começou o blog por influência indireta minha. Conhecemo-nos em 2001. Sempre fomos especialmente amigos, trocávamos e-mails de vez em quase nunca e nos reuníamos em uma turma de amigos para jantar. Eventualmente, eu fiquei só. Bom, ela também estava só... Logo no primeiro reencontro, a magia simplesmente aconteceu... Com o timing perfeito, tudo perfeito. O que está acontecendo é tão maravilhoso que fica muito difícil não pagar mico na Internet, querendo contar TUDO... Quem sabe um dia a gente não bota um pouco mais da nossa linda história num blog?

04

Capa da Tupigrafia, revista semianual sobre tipografia e artes visuais, da qual Mario é o sub-editor

05

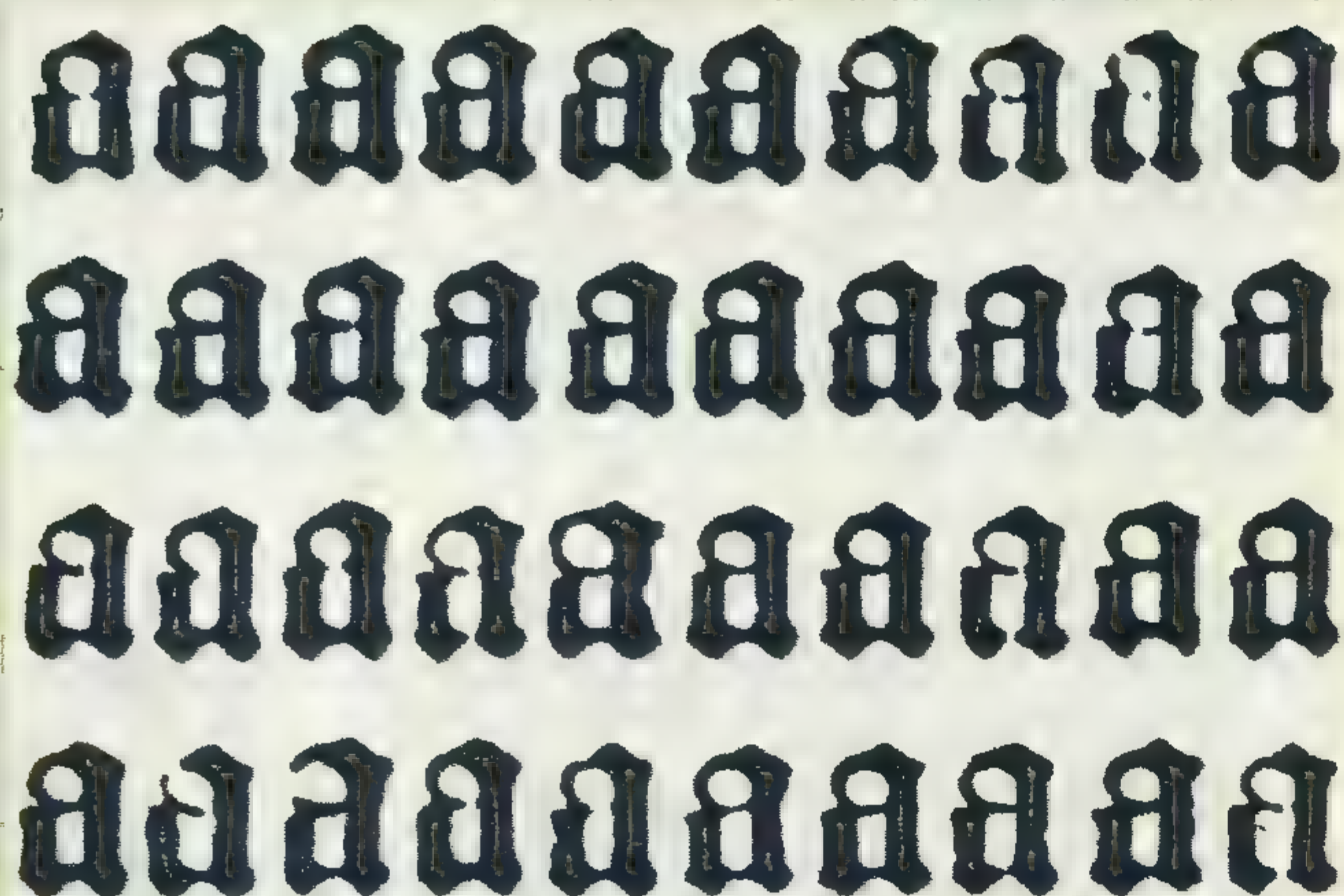
Desenhos à mão livre (2001)

A tipografia [...] e no espaço*

Por Claudio Rocha
rocha@hipernet.com.br

O progresso cultural da humanidade ocorre em ciclos, com mudanças nos eixos de poder e de conhecimento. A história da tipogra?a reflete esses movimentos e quase sempre esteve condicionada a fatores de mercado. Os copistas da Idade Média eram vinculados ao clero, e a produção de livros manuscritos era determinada por seus membros. Com a ascensão da burguesia, novos valores foram buscados e o interesse pela informação fez aparecer um crescente mercado produtor e consumidor.

A forma das letras do alfabeto latino evoluiu e mudou através dos séculos, e elas serviram de base para a criação dos futuros tipos que foram utilizados para a produção de livros. A trajetória da tipogra?a na Europa revestiu os tipos com os traços característicos da cultura de ca[da] país e do momento histórico em que foram produzidos. Esse é o patrimônio que herdamos e voltar os olhos para o passado ajuda imensamente na produção e no uso de fontes tipográficas.

Projeto Tipográfico
Análise e produção de fontes digitais

Matrizes diferentes do mesmo caractere foram utilizadas na Bíblia de 42 linhas, publicada por Gutenberg na cidade alemã de Mainz, no ano de 1455

Século 15, Alemanha. Em Mainz, surgiu a primeira fonte tipográfica do alfabeto latino. Foi criada por Gutenberg (139[4-]1468) para a composição da Bíblia de 42 linhas e baseada na escrita gótica (em inglês, blackletter), e seus caracteres procuravam reproduzir fielmente o estilo textura, muito utilizado em manuscrito[s] bíblicos, litúrgicos e escolares da época. Gutenberg utilizou 300 letras diferentes, aproximando a sua fonte dos textos produzidos pelos escribas, em que as letras variavam sutil e sistematicamente de acordo com a sua posição na palavra ou na linha. Ele também contou com a assistência de um escriba habilidoso para o desenvolvimento das matrizes de metal e o resultado desse longo [e] paciente processo traduziu com sucesso as formas orgânicas da caligrafia alemã de seu tempo.

Século 15, ainda, Itália. A tipografia chegou ao norte d[a] Itália, trazida por impressores alemães, no final do século 15. [Os] tipos produzidos para a impressão de livros foram baseados nas

no tempo

*** *Capítulo extraído do livro Projeto Tipográfico, de Claudio Rocha. Editora Rosari (edirosari@uol.com.br), 2ª edição, 2003***

capitulares romanas e nas minúsculas carolíngeas. Eram, ainda, um tanto condensadas e o espaçamento entre as letras era pequeno, o que dava à página uma aparência escura. Esses tipos reproduziam os traços feitos com bico de pena e tinham, no início, forte influência da caligrafia gótica.

meatur.qua iã sensus ereptus est.ac nõ ipm mori quo sensus eripit. Est igr tẽpus aliqd quo et nos iã non sumus.et mors tñ nondũ est.idq; ipm uidet miserũ esse.q̃ & mors est incipit: et nos esse desinimus. Nec frustra dictũ ẽ: mors misera nõ est. Aditus ad mortẽ est miser. hoc ẽ morbo tabescere: ictũ ppeti: ferrũ corpe excipe: ardere igni: dẽtibus bestiarũ laniari. Nec sũt quę timent.nõ qa mortẽ afferũt: sed quia dolorẽ magnũ. Quĩ potius effice ne dolor malũ sit.oĩm nq̃ maloꝝ maxim ẽ. Quid ergo nõ possũ nõ timere: si id qđ mortẽ añcedit.aut efficit malũ est? Quid q̃ totũ illud argumẽtũ fallũ

Detalhe de uma página do livro Lactanius: Opera, de Sweynheym and Pannartz, publicado em 1465. Formas romanas expressas em caligrafia gótica, com caracteres que se assemelham a traços feitos com pena

aegn

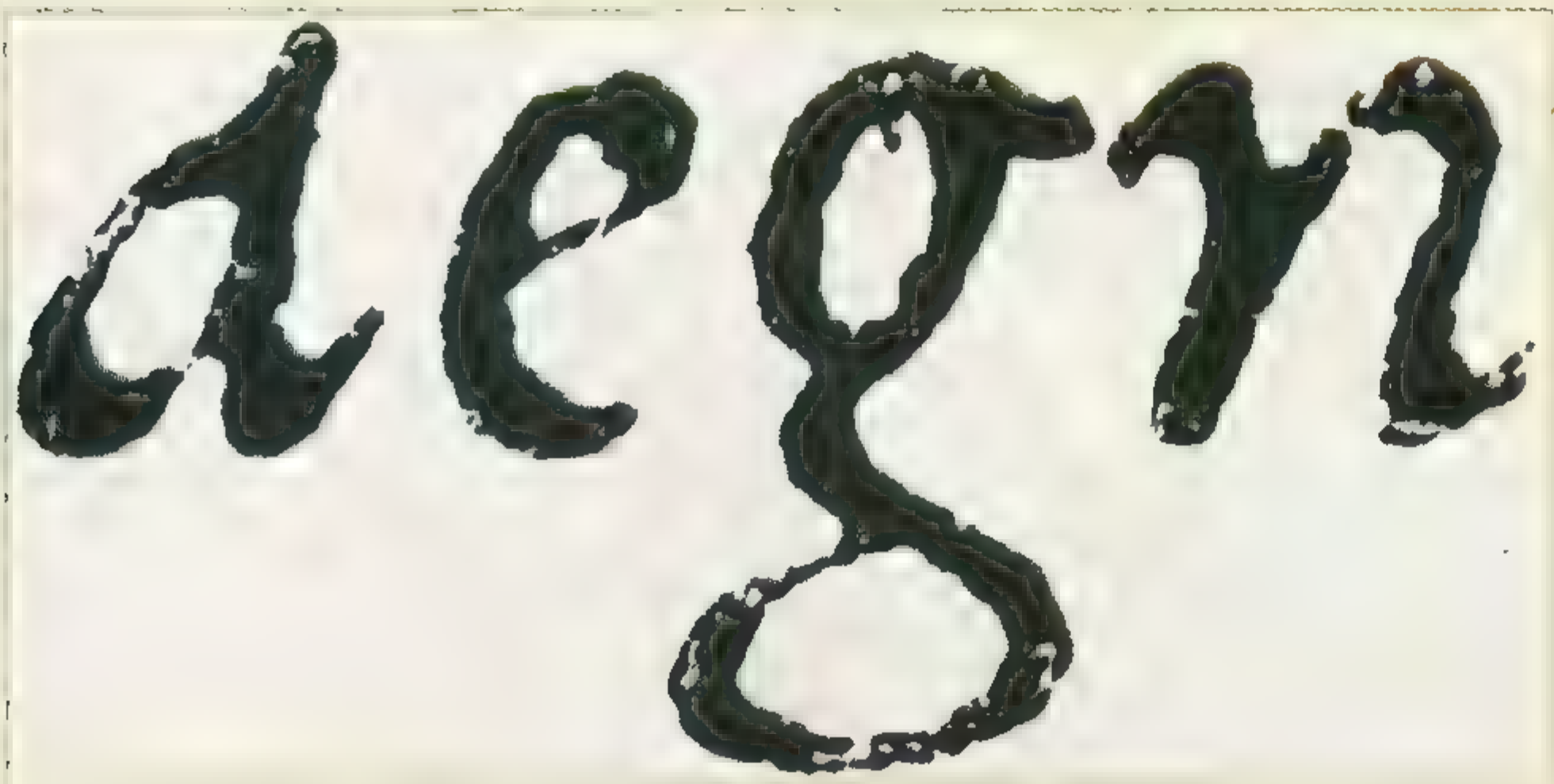
Caracteres ampliados da fonte produzida por Nicolas Jenson, extraídos do livro Peripatetica, de 1476

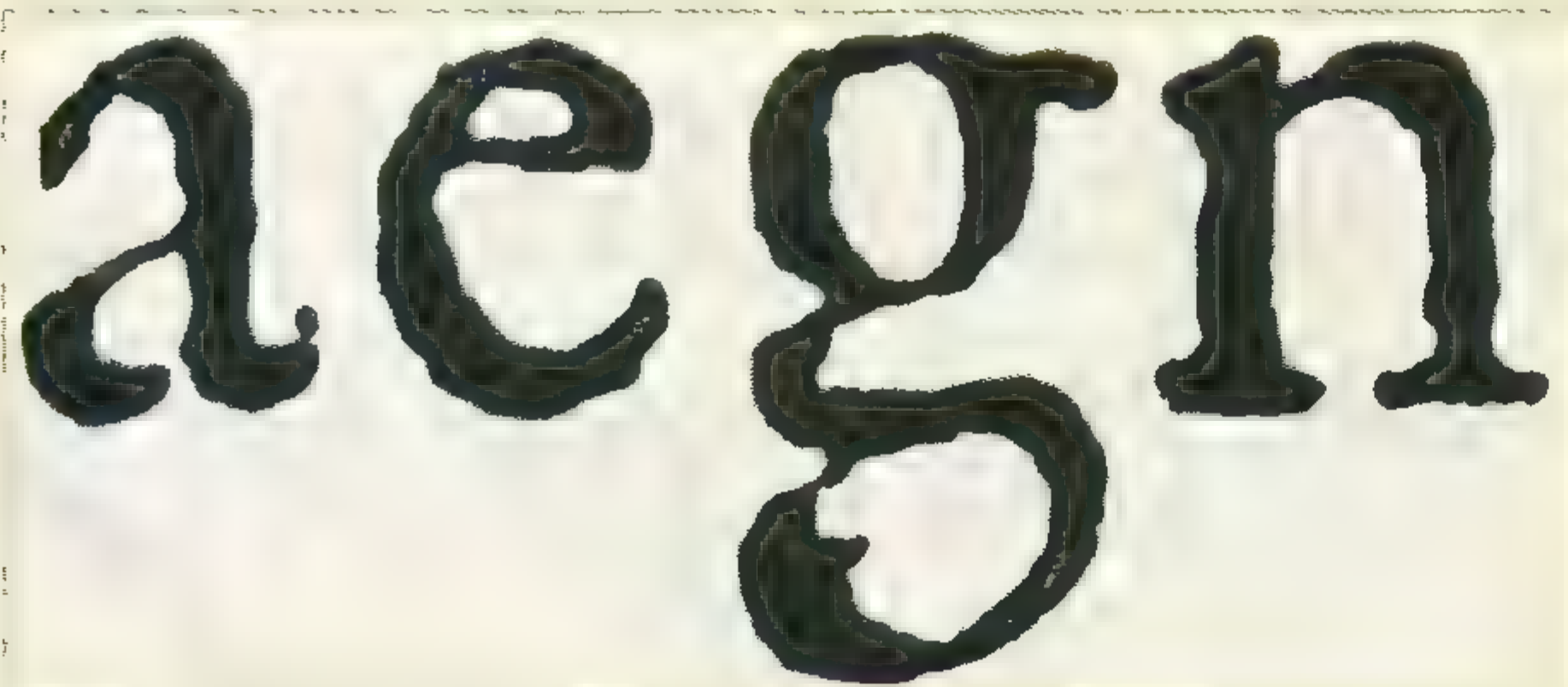
A mais refinada versão dos tipos romanos dessa época foi produzida por um francês, Nicolas Jenson (1420-1480), em Veneza, no ano de 1470. Suas letras tinham um contraste suave entre os traços finos e grossos e as serifas eram curtas. Serviu de modelo para várias fontes nos séculos seguintes, como por exemplo:

Centaur, desenhada por Bruce Rogers, em 1915 e Adobe Jenson, criada por R. Slimbach em 1990.

Ainda em Veneza, Aldus Manutius (1450-1515) surgiu como o primeiro editor comercial da história. Com o objetivo de reduzir os custos de produção, Manutius reduziu o formato dos livros e, em decorrência, foi necessário otimizar o espaço ocupado pelo texto na página. Mais uma vez, a escrita manual viria a definir um novo padrão para as fontes tipográficas: em parceria com o habilidoso gravador Francesco Griffo, de Bolonha, desenvolveu, já no início do século 16, um novo tipo baseado na escrita itálica, cujas letras eram mais condensadas. As minúsculas eram inclinadas, mas para as maiúsculas eles mantiveram a posição reta das capitulares romanas. A fonte Monotype Bembo Italic, de 1929, foi baseada nos caracteres de Griffo.

Bembo italic: abcfghijkprstuxyz!?

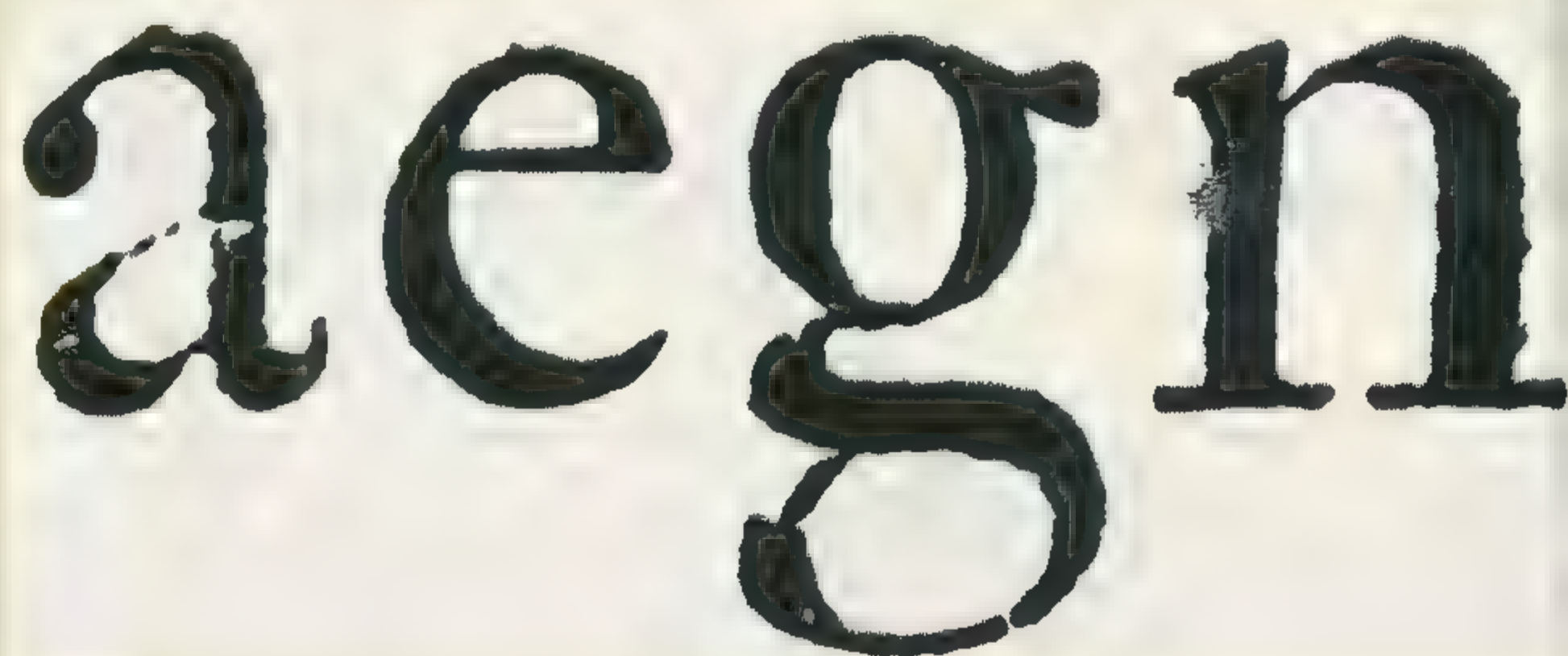
Bembo italic

Caracteres ampliados da fonte produzida por Francesco Griffo, extraídos do livro Opera de Virgilio, editado por Aldus Manutius em 1501

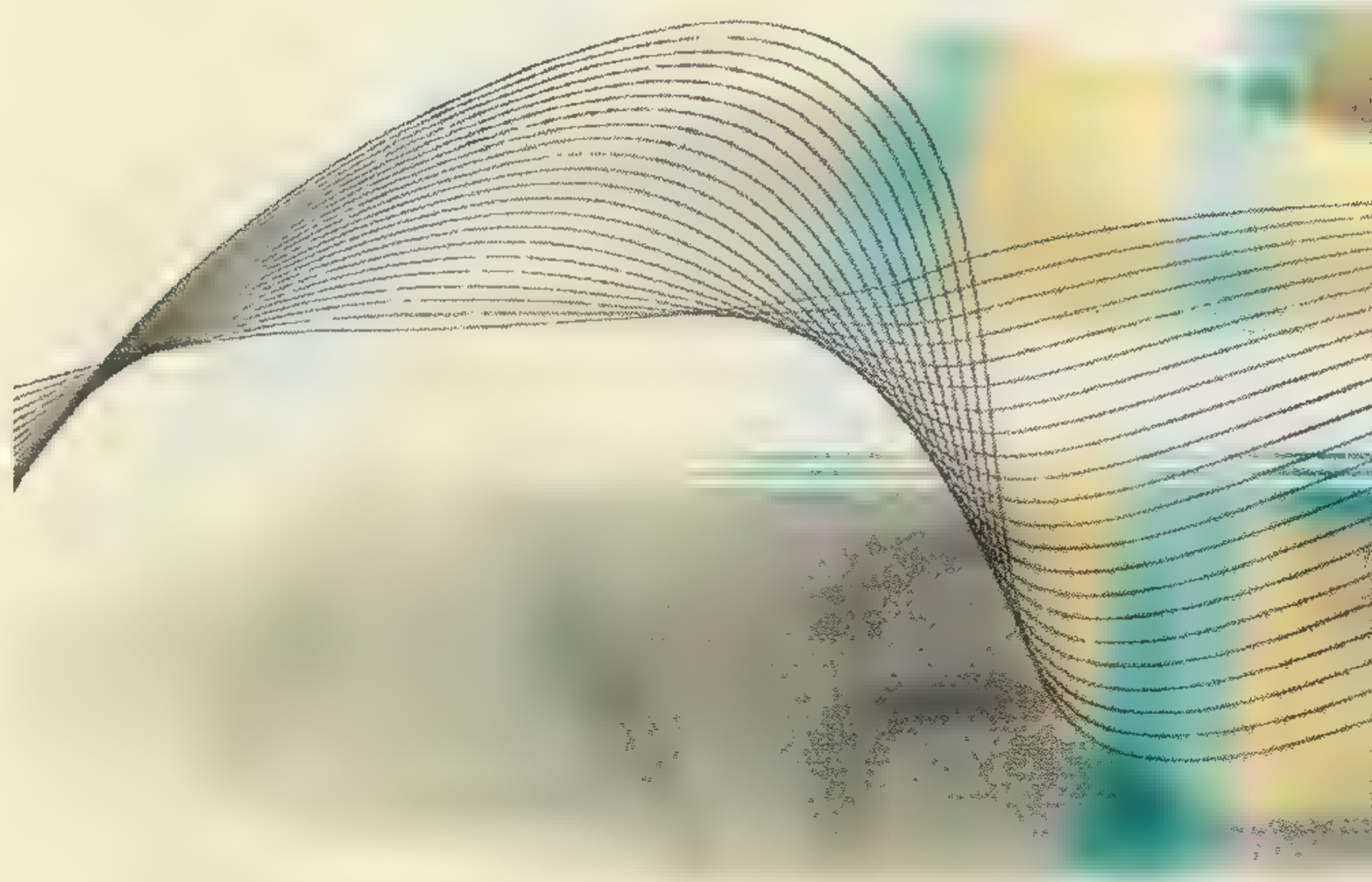
Século 16, França. Os livros produzidos nesse período caracterizaram os anos dourados da tipografia francesa. As páginas eram claras e luminosas, com ilustrações delicadas e sofisticadas. Os tipos romanos utilizados durante esses anos foram produzidos por Claude Garamond (1500-61), baseados nos desenhos de Griffo e do calígrafo italiano Ludovico Degli Arrighi (?-1527). O sucesso de seus tipos se deve à sua excelência técnica, somada à nobreza do design. Hoje em dia há inúmeras versões da fonte Garamond. Cada desenho tem maior ou menor grau de semelhança com o original.

Caracteres ampliados da fonte produzida por Claude Garamond, extraídos da edição francesa do livro Hypnerotomachia Poliphili, de 1546

A versão da Monotype foi considerada por Tom Carnase e Baruch Gorkin, na edição do livro Type, da Graphis, a que mais se aproximava do desenho original do século 16. Mais adiante, nas páginas 94 e 95, há uma análise detalhada das versões atuais da Garamond.

Monotype Garamond: abc&z

Século 17, Holanda. O tipo criado por Garamond obteve enorme sucesso comercial e suas matrizes foram exportadas para vários países da Europa. O holandês Cristofell van Dijck (1601-1669) desenvolveu um tipo romano baseado na Garamond, acrescentando mais peso às letras e mais corpo às caixas-baixas. No final do mesmo século, os tipos holandeses já eram usados em toda Europa.

aegn

Caracteres da romana de Christopher van Dijck, extraídos de um livro publicado em 1689

Século 18, Inglaterra. William Caslon (1692-1766) foi o responsável pelo rompimento da hegemonia dos tipos holandeses na Inglaterra. Entretanto, ele seguiu o modelo holandês para criar e produzir o seu tipo romano, em 1725, que se tornou o preferido da maioria dos impressores europeus até o século 19. Foi também a primeira type foundry comercial da história.

Século 19, Europa e América. Esse século trouxe para os fabricantes de tipos o desafio de encontrar uma nova expressão tipográfica para a sociedade industrial. Como resposta vieram as fontes fat faces, as fontes slab serifs (com serifas quadradas, também conhecidas como square serif ou egyptian) e as fontes sem serifa. Eram tipos em tamanhos grandes, para uso em pôsteres e outros trabalhos comerciais e que buscavam causar muito mais impacto do que as fontes bold existentes até então. As letras deixaram de ser simples condutores de conteúdo, com maior ou menor elegância ou legibilidade, e passaram a ter força e expressividade. Esses tipos representam o início de um novo mercado, voltado para a produção de fontes para a publicidade.

Os tipos fat face derivam diretamente da Bodoni e da Didot e se caracterizaram pelas hastes verticais, bastante grossas. Não eram feitos para leitura em tamanhos pequenos, mas sim para uso em anúncios e outras peças comerciais.

On SUNDAY, the 11th. Inst.
6 Baltic Pine
BALKS,

Detalhe de um panfleto com a primeira fat face, de 1810, desenvolvida pela type foundry inglesa Bower & Bacon

Outra modalidade de tipo que surgiu no século 19 foi a slab serif. Suas características eram as serifas grossas e com pouco ou nenhum contraste entre as hastes. Também apresentavam irregularidades e mudanças no design dos diferentes corpos. As variações desse tipo de fonte iam desde muito condensadas a extremamente expandidas. Muitas dessas fontes se parecem com os tipos sans serif geométricos, porém com grossas serifas. Rockwell (abaixo), também conhecida como Stymie, produzida e distribuída pela Monotype no início do século XX, é um exemplo.

Rockwell abcdefgABCDEFG

O tipo Clarendon (abaixo), criado por Robert Besley em 1845, ao contrário das outras slab serifs, foi projetado não só como alfabeto display, mas também para ser utilizado na composição de textos corridos. Clarendon também é sinônimo de um subgrupo das slab serifs, que têm como característica as serifas com junções arredondadas (em inglês, bracketed serifs).

Clarendon, AQGNS
fgxy&(123478)!?

As fontes sans serif surgiram na Inglaterra, no início do século 19. O tipógrafo William Caslon IV lançou em 1816 uma fonte em corpo 28 (abaixo), com caracteres apenas em caixa-alta, chamada Two Line English Egyptian.

W CASLON JUNR
LETTERFOUNDER

Esse nome causa uma certa confusão porque as fontes conhecidas como egyptians têm serifas soberbas. O termo se popularizou devido ao fascínio que a antiga cultura egípcia causou entre os europeus daquela época. As sans serif despontaram apenas no início do século XX, despindo as antigas formas de todo e qualquer signi?cado histórico, decorações supérfluas ou aspectos nacionalistas.

Século XX, pelo mundo todo...

O século XX trouxe inúmeras transformações no panorama tipográfico, numa sucessão de impulsos mercadológicos, conceituais, estéticos, técnicos e tecnológicos. Os países europeus, que historicamente se desenvolveram mais na linguagem tipográfica, continuaram a produzir tipos marcantes. Mas no início desse século, os Estados Unidos já apareciam como uma potência na tipografia.

Da fidelidade histórica de Frederic Goudy ao experimentalismo estético dos modernistas europeus, o século XX antecipou desde o seu início uma grande variedade de escolas e tendências tipográficas. Gerou uma continuação dos redesenhos de antigos alfabetos e inovações do design gráfico, somando-se a isso o surgimento de novas e sofisticadas tecnologias, e levando a tipografia para terrenos até então impensados.

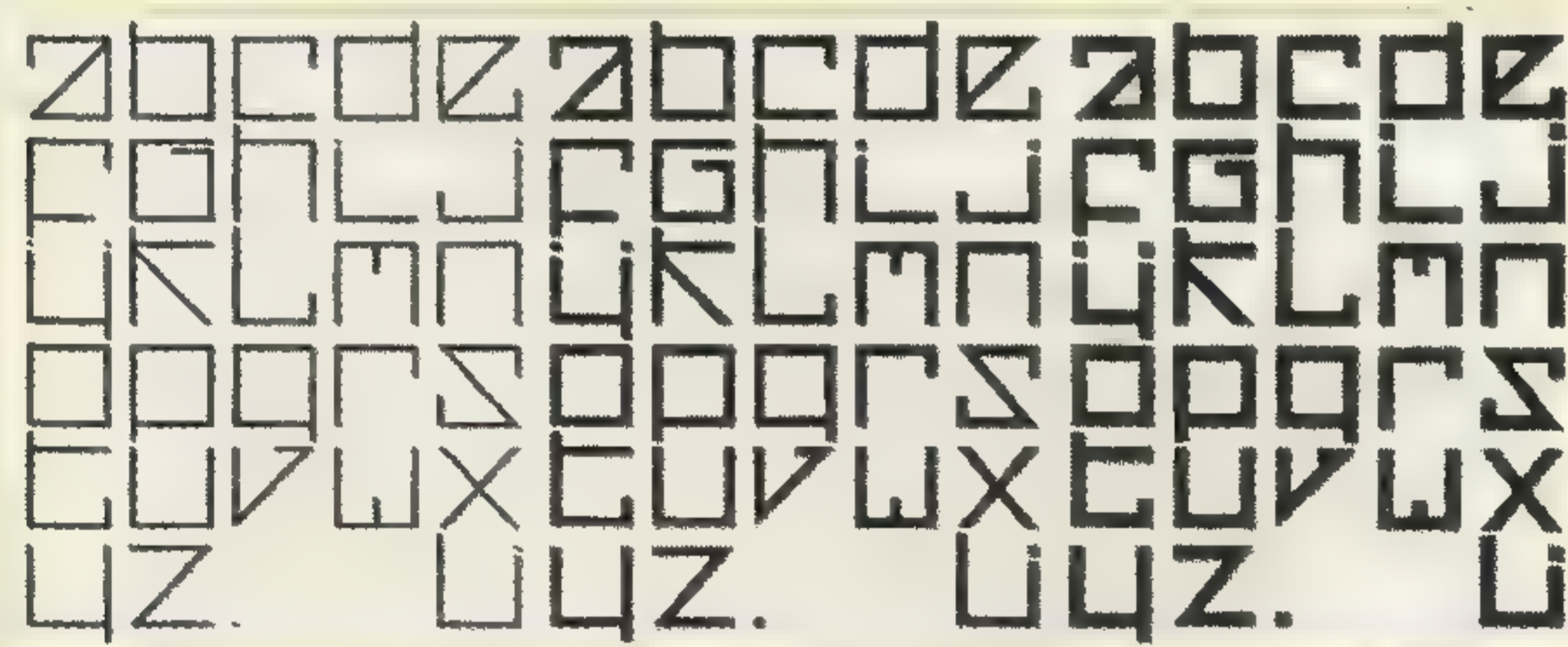
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY&Z
Speaking of earlier types, Goudy says: The old fellows stole all of our best ideas.

O Goudy OldStyle, desenvolvido por Frederic W. Goudy para a ATF, em 1915, foi baseado em capitulares tiradas de uma pintura de Hans Holbein. Como o nome já diz, segue-se aqui a tradição, com a releitura de antigos estilos

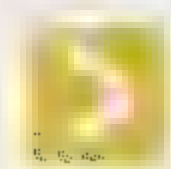
MEJSTER PREJSE
MÜSJK JM LEBEN DER VÖLKER AM 2.JULJ
20 UHR DJRJGJERT JM OPERNHAUS
WARSCHAUS BERÜHMTER DJRJGENT WERKE
POLNJSCHER MEJSTER PREJSE 1–5Mk.

Systemschrift, alfabeto de 1927, desenhado pelo alemão Kurt Schwitters (1887-1948), já rompia com as formas tradicionais e era deliberadamente desbalanceado. Tinha a intenção de expressar determinados sons, vinculados a grupos de caracteres, como as vogais, que eram mais pesadas. Esse alfabeto foi recentemente digitalizado pela The Foundry e lançado dentro da série Architype, junto com trabalhos de outros pioneiros do design tipográfico moderno, do início do século XX

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ!?
ITC Lubalin Graph Demi
AGM&Q
AGM&Q
ITC Avant Garde Demi
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ!?

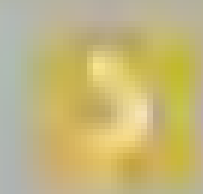
A fonte ITC Lubalin Graph, criada em 1974 pelo norte-americano Herb Lubalin (1918-1981), foi baseada nos desenhos da ITC Avant Garde Gothic, do mesmo autor. O princípio construtivo de alguns tipos slab serif fica demonstrado aqui, com a inclusão de serifas quadradas em desenhos de fontes sans serif geométricas.

Square Letter, design do belga Paul Ibou, da década de 60, é um dos experimentos que procuravam incorporar novos códigos visuais à tipografia

ABCÇDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY&Z!?
Berthold City Medium abcdefg
AGMKQN
AGMKQN
City Stencil Medium abcde
ABCÇDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY&Z!?

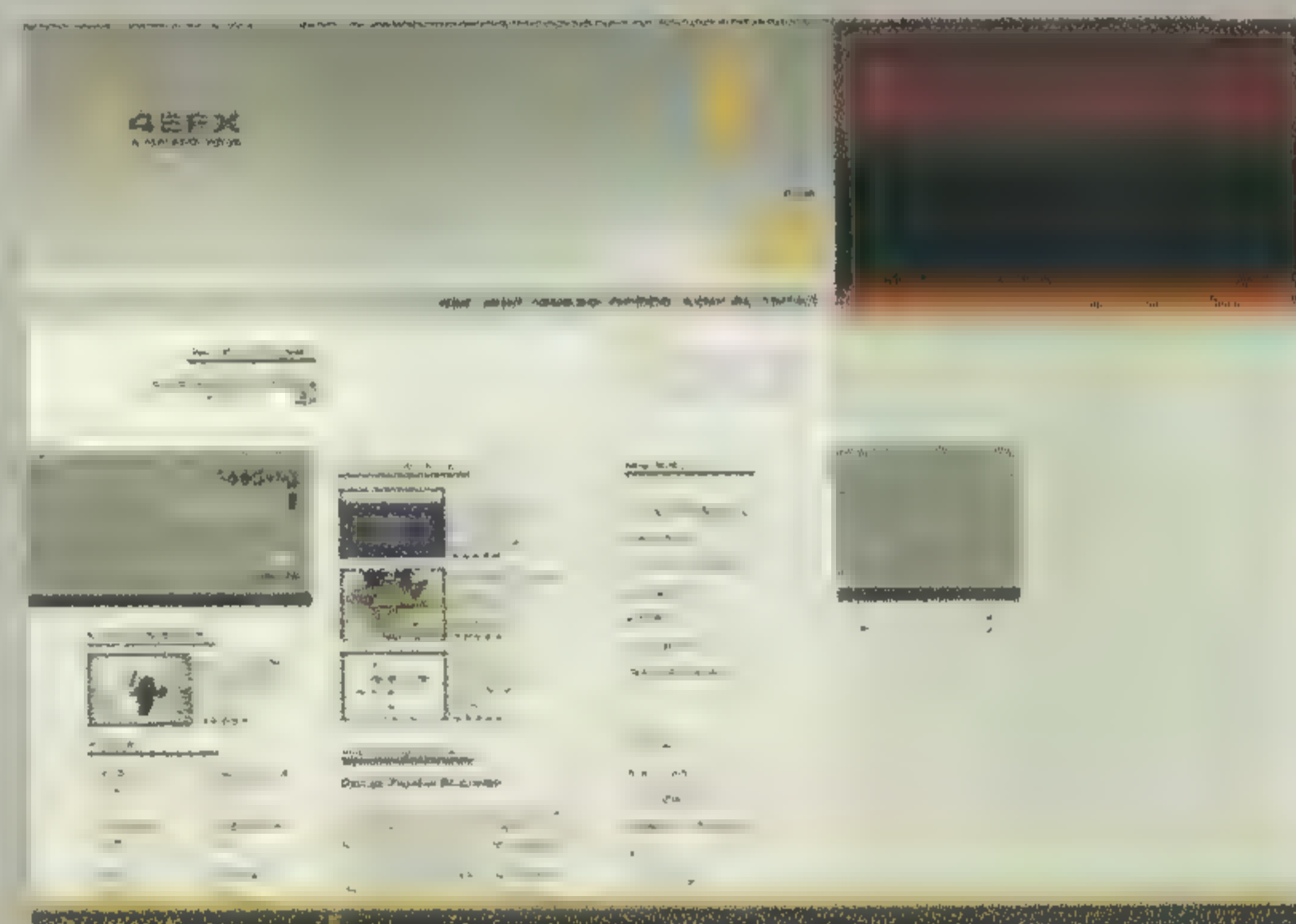
City, de 1930, foi a primeira fonte criada pelo professor alemão George Trump (1895-1985) e distribuída pela Berthold. É uma slab serif com características retangulares. Além das versões Light Medium e Bold, tem também uma variante no estilo stencil

DesignTechnica
www.designtechnica.com

Mais que design, lifestyle

Este site tem mais do que tutoriais e resenhas, ele tem tudo para abastecer o estilo de vida de quem gosta e faz arte com a ajuda de um computador. Com resenhas de produtos e softwares, na sessão Reviews você encontrará detalhadas análises de desempenho e até dicas de instalação. Apesar de ter o conteúdo totalmente em inglês, é possível aproveitar os ótimos tutoriais presentes no site, como, por exemplo, os que ensinam a instalar Home Theaters e placas de vídeo. Acessando o DesignTechnica, você também fica por dentro das últimas notícias do mundo da arte digital, na sessão News. Lá você confere artigos de especialistas em vários assuntos, pode comparar preços de diferentes devices, como MP3 players, alto-falantes, notebooks, etc. Já em Community você pode participar de fóruns e tirar as suas dúvidas sobre lançamentos das áreas de informática e de tecnologias domésticas.

Portanto, antes de comprar uma placa ou um PC inteiro é sempre bom dar uma passadinha neste site antes.

4EFX
www.4efx.com

Belíssimas alternativas

O 4EFX é um verdadeiro Google do design. Lá você encontra uma superseleção com sites relacionados a vários assuntos, como arte 3D, quadrinhos, e-zines e muito mais.

FlashSound
www.flashsound.com

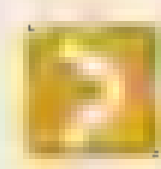
Flash em alto e bom som

As opiniões se dividem quando o assunto é criar um site com ou sem música de fundo. Muitos gostam e outros tantos não. Se você é um daqueles que não consegue criar nada que não faça barulho, o FlashSound é perfeito. Além de ser uma alternativa legal ao já manjado Flashkit (*www.flashkit.net*), o site possui diversas funções para encontrar a trilha sonora perfeita para seus trabalhos. Sua coleção de clipes de som, além de variada e enorme, possui um útil botão de preview, que possibilita a você ouvir antes e fazer o download depois; há também a opção de mostrar sons de acordo com uma seleção de gênero musical. Aliás, estilos musicais é o que não falta. Existem trilhas em diversos ritmos eletrônicos, como electronic e techno, até música romântica e tribal. Tudo para fazer sua animação ou site ficar com uma batida perfeita. Ah, se você não gosta de pôr sons em sites, vá visitar o UOL.

iMasters
www.imasters.com.br

Programação para sua arte

Se você já cansou de apenas fazer a arte e deixar a programação para outro, chegou a hora da virada, e o site dos iMasters está aí justamente para isso.

Nele você contará com um time de especialistas formado por professores e profissionais de diversas áreas e linguagens. Eles escrevem ótimas colunas e tiram as dúvidas de programadores iniciantes e desenvolvedores avançados. É possível encontrar tutoriais e dicas sobre várias linguagens de programação e ferramentas úteis, como ASP, SQL, ColdFusion, Dreamweaver e PHP, para transformar sites bonitos em sites inteligentes. E o mais importante; em todas as sessões você encontra a mesma qualidade. Para facilitar ainda mais a sua vida, tudo está em português, e o site tem um design bonito e fácil de navegar. Os mestres estão à sua inteira disposição, agora você não tem desculpa para não aprender

deviantART
www.deviantart.com

Encontre a sua comunidade

Nenhum livro ou tutorial substitui uma boa dica de um amigo que entende tudo de certo assunto. Por isso, o deviantART funciona como uma grande comunidade que une vários tipos de designers, que vão de desenhistas (que usam papel e lápis) até videomakers.

A camaradagem é tanta que todos mandam seus trabalhos para o endereço e você pode usá-los sem pagar nada. Você pode usar o site também como uma inesgotável fonte de resources para seus projetos. Lá você encontra ícones, imagens de alta resolução, texturas, modelos em 3D, wallpapers, fontes, etc. Os fóruns do deviantART são muito bons para tirar dúvidas e aprender mais sobre design de uma forma geral, além de discussões sobre músi[ca], design e produções em 3D. A ma[ior] vantagem deste tipo de site são [as] constantes atualizações e a possibilidade [de] poder interagir. As atualizações o deix[am] sempre novo, criando uma fonte inesgotá[vel] de material e fazendo com que você nun[ca] enjoe dele. Já a liberdade de colocar se[us] próprios projetos torna tudo m[ais] interessante, quando alguma animação [ou] imagem é postada e os outros usuár[ios] fazem comentários. Isso serve co[mo] termômetro para seus trabalhos atuai[s e] de inspiração para os próximos.

Photonica
www.photonica.com

Não olhe o passarinho!

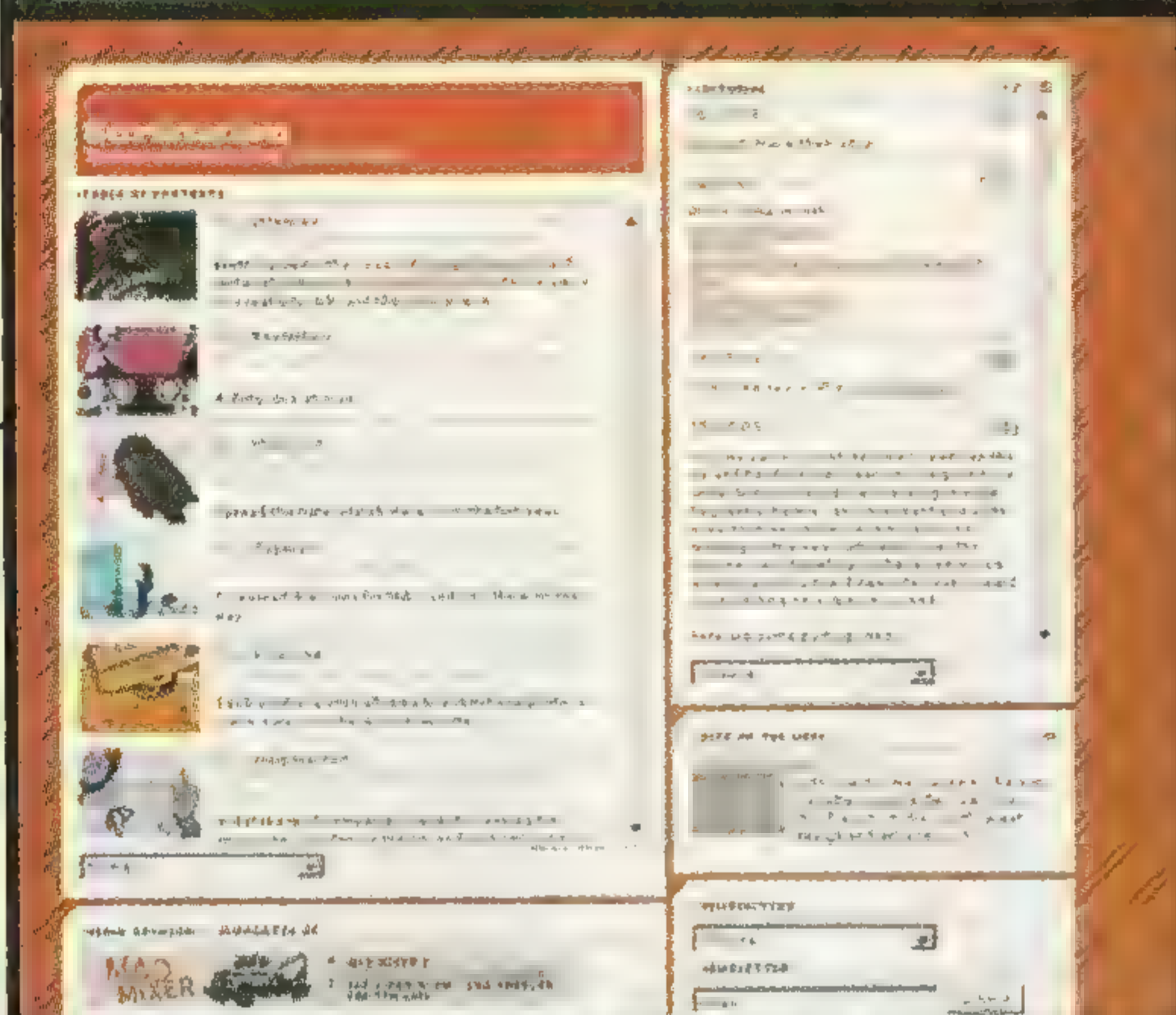
Nada melhor do que uma bela fotografia para dar um look melhor para seus trabalhos. As cores, o foco, tudo deve estar perfeito para passar todas as formas e emoções da foto.

E é neste site que você encontrará um diretório repleto de fotografias de vários artistas e estilos que servem de exemplo e inspiração para os apaixonados por esta arte.

Os temas variam desde simples fotos familiares até paisagens e objetos.

O Photonica também tem uma seleção especial de fotos chamada Icônica; lá você poderá utilizar um mecanismo de busca para encontrar qualquer tipo de imagem.

*É importante lembrar que para tirar proveito de todas essas facilidades é preciso se cadastrar no site. O registro é gratuito, rápido e obrigatório para quem gosta de imagens e fotos de alta qualidade.

Surfstation
www.surfstation.lu

Inspiração para inovar

Repletos de entrevistas com designers, obras de artistas novos e promissores, e com uma porção de links para sites inacreditavelmente bons. Se você busca isso e mais um pouco, desça na Surfstation. O site também é perfeito para acabar com crises de criatividade e para descobrir novas tendências. Na sessão Photogallery existe uma infinidade de fotos de diversos estilos e temas, que variam do clássico preto-e-branco até as bucólicas fotos de paisagens e frutas. Outra parte do site que merece um destaque todo especial é Revolution. Lá é escolhido um tema por mês e os designers e artistas de plantão devem enviar trabalhos relacionados. Aquele que melhor representar a idéia vira o "The Month Revolution Artist".

É bem legal participar, porém só assistir também não é uma má idéia. Para acessar estas e outras sessões, basta usar o navegador que fica no canto superior direito do site.

Tanaweb
www.tanaweb.com.br

Páginas amarelas

Mais um Google para designers. E este ainda traz mais facilidades que o 4EFX. Ele é totalmente em português e já tem separados os links de acordo com as áreas de interesses mais comuns no mundo do design digital. Existem links das principais instituições de ensino, escolas, além de sites com cursos e palestras. Também são fartos os endereços para portfólios on-line, exposições de arte, produtoras, produtores e editoras especializadas na publicação de livros e revistas de design. Outros assuntos como arquitetura, paisagismo e decoração também têm seu espaço garantido nas páginas do Tanaweb. Aliás, tudo o que existe na Web e interessa aos designers está neste site.

Pixelsurgeon
www.pixelsurgeon.com

Informações essenciais (ou não)

Bonito e cheio de estilo, o Pixelsurgeon é referência para todos que produzem arte moderna e ousada. Atualizado diariamente com notícias do mundo do design, da música e do entretenimento em geral, o site mostra informações pertinentes de forma leve e sem complicação – apesar de estar todo em inglês. As entrevistas e as resenhas do site são um show à parte. Com as entrevistas é possível ver o que os artistas pensam através das suas idéias e depois pelos seus portfólios.

Nas resenhas é impossível não rir dos artistas com o humor ácido e as observações dos articulistas que não perdoam nada. Filmes, softwares, CDs, qualquer coisa pode virar alvo de críticas iradas. Vale a pena conferir.

guia de sites

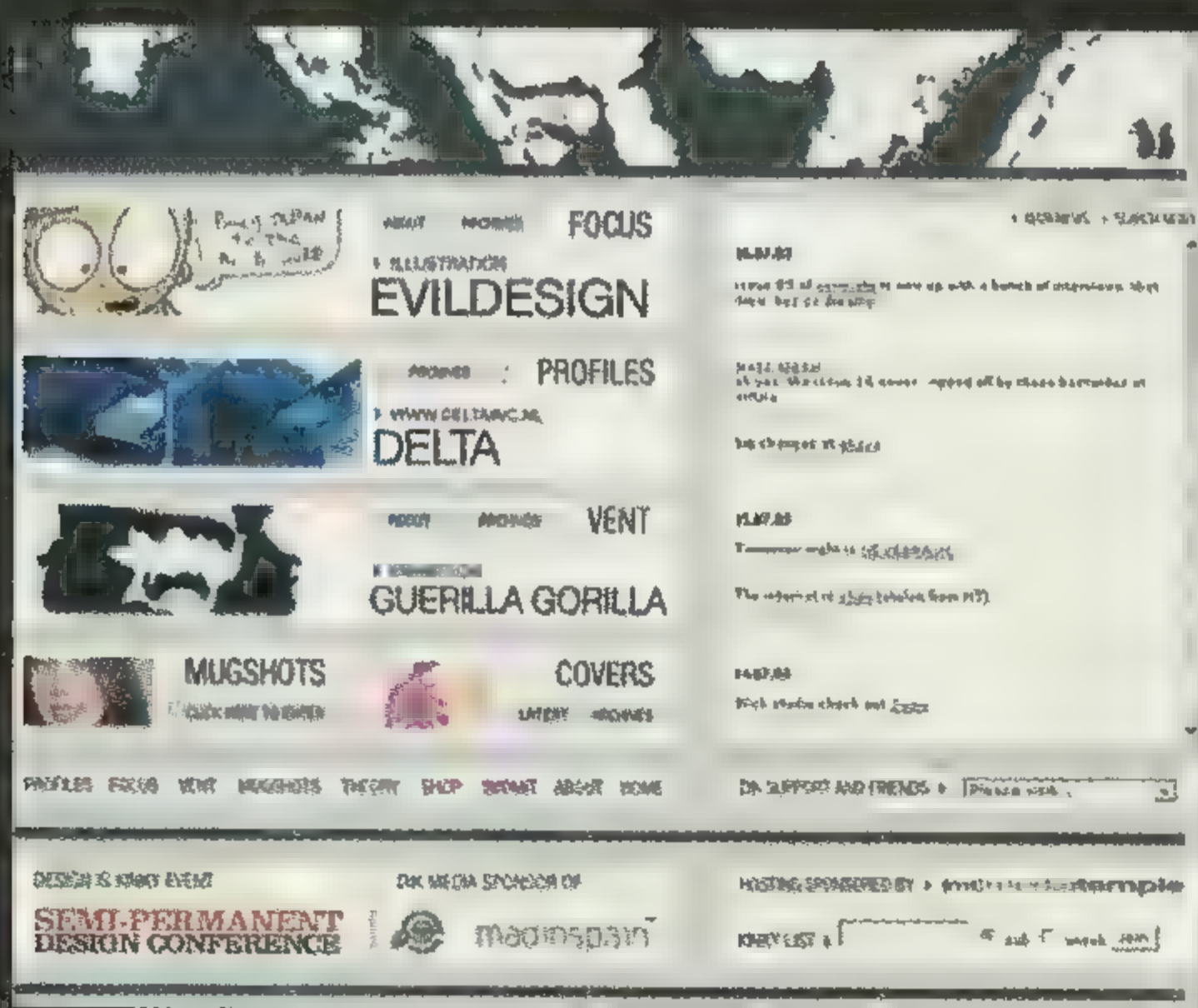
I Want My FlashTV!
www.iwantmyflashtv.com

Animações em quantidade e qualidade

Com uma idéia na cabeça e o Flash na mão, talentosos artistas e suas melhores criações foram reunidos em um portal que mais parece uma emissora de TV a cabo com programação para todos os gostos.

Nele a quantidade anda junto com a qualidade. Há animações de todos os tipos, com temas variados que fogem um pouco do humor escrachado dos outros sites. Existem seções de ficção científica, terror, suspense, curtas experimentais e até romance. O ponto alto do site, que ainda conta com uma seção reservada aos comerciais feitos em Flash (são os Webisodes, séries com vários episódios), é a qualidade dos "filmes" - é realmente espantoso o que os designers e animadores conseguem fazer usando o Flash. O site é em inglês, mas neste caso a arte é a linguagem universal.

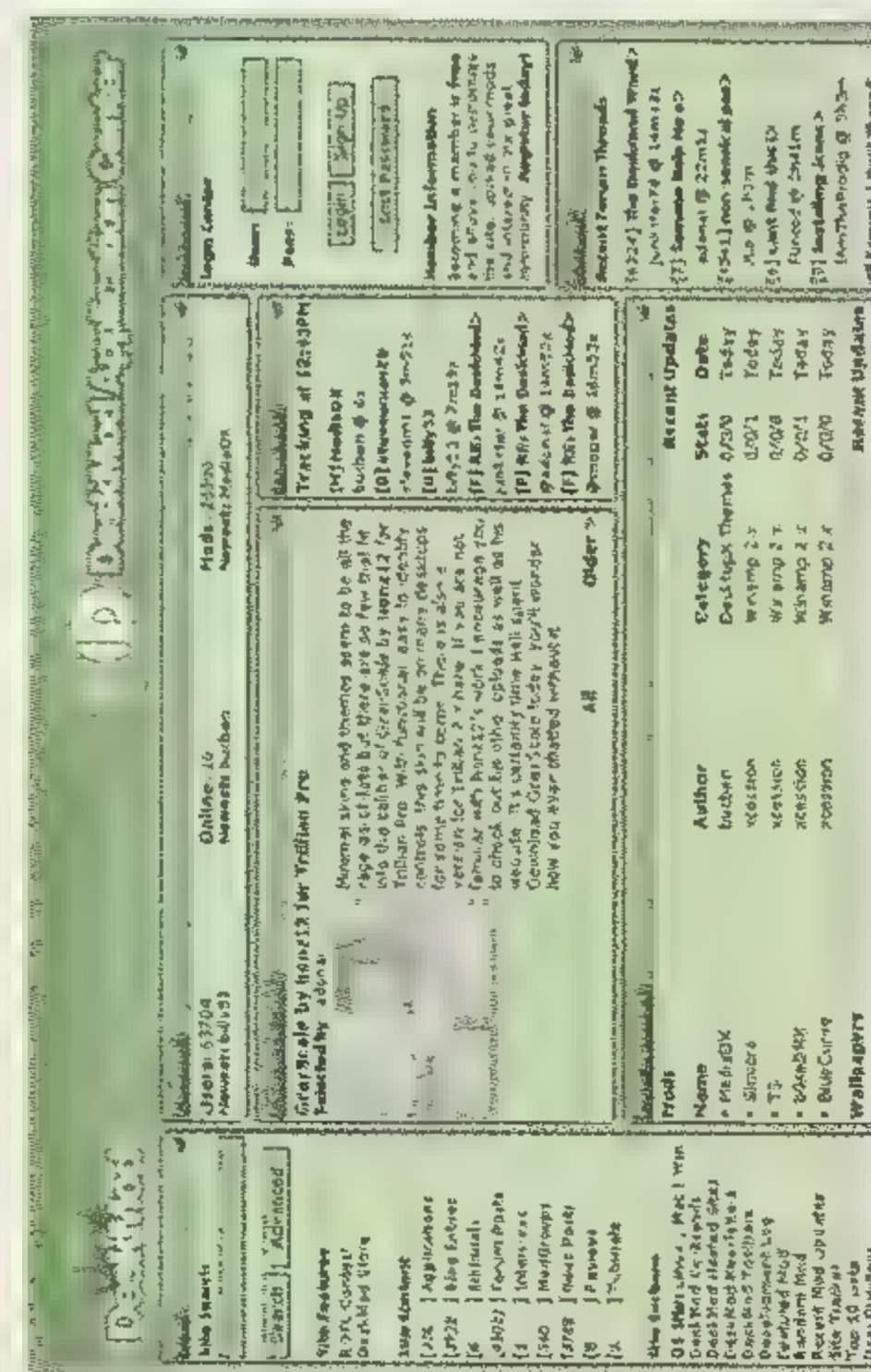
Design is Kinky
www.designiskinky.net

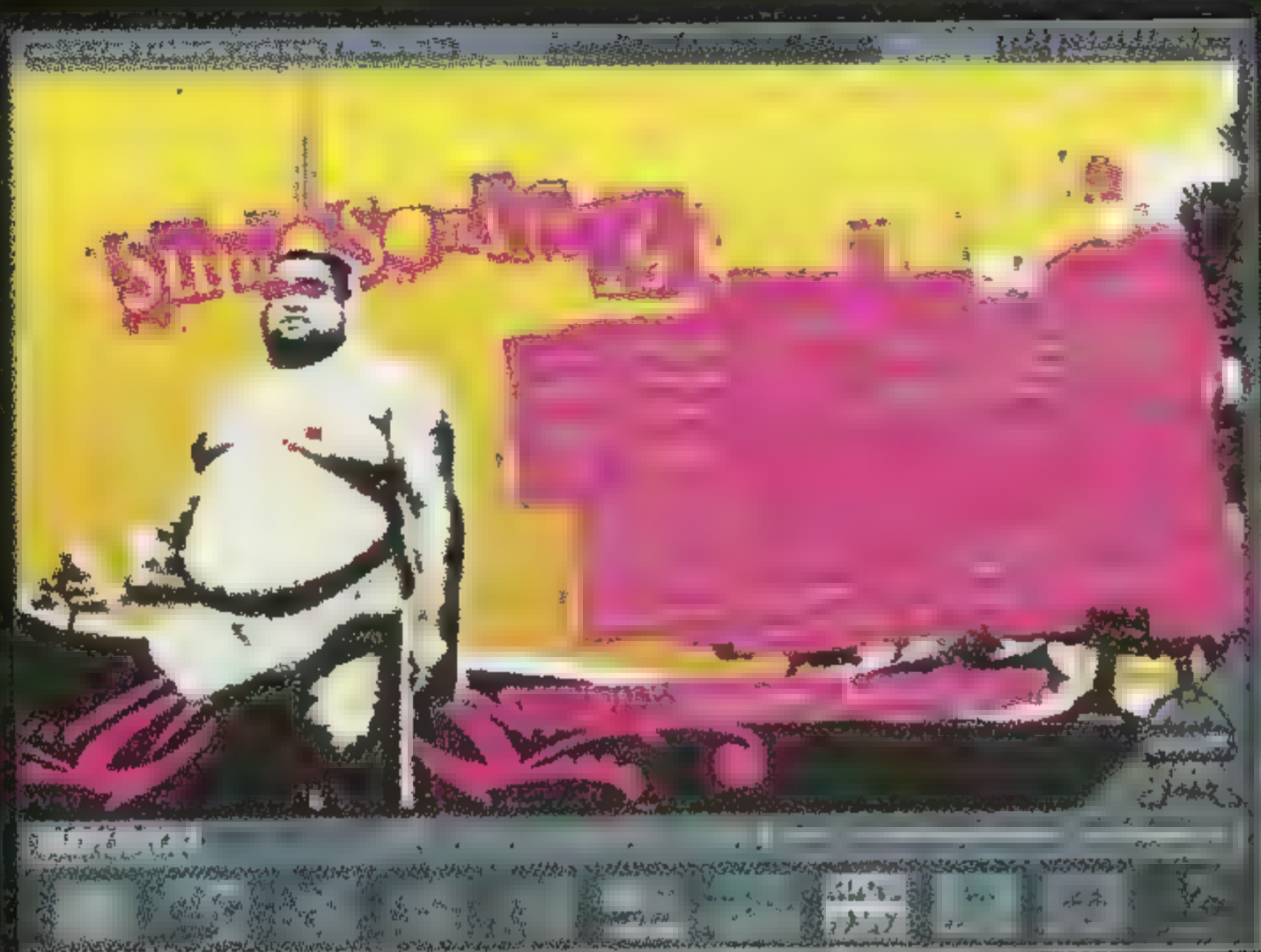
Arte e underground

Um ótimo "lugar" para conferir as últimas tendências do mundo do design e para buscar inspiração. Este é o Design is Kinky, mas dizer que o site é só isso seria muito pouco.

Lá você também pode conferir entrevistas exclusivas e as mais diversas representações da arte. Incluindo galerias com tatuagens, animações, fotografias, links para sites modernosos e muito mais. Um outro diferencial do DIK é que ele sempre tem uma "capa" nova. Vários artistas de diferentes estilos são convidados para criar a página inicial que precede o index do site. Geralmente os resultados são maravilhosos e existe até um arquivo para ver as mais antigas. Para saber mais sobre a história da criação do DIK e sobre a evolução das suas páginas principais, mostrando como os designers que o mantêm estão em constante evolução, vale a pena conferir.

DeskMod – www.deskmod.com

Tornando seu home um sweet home

Se você acabou de comprar um monitor de 17 polegadas e está com uma supermáquina nas mãos, é praticamente obrigatório deixar seus programas e seu desktop com a sua imagem e semelhança. As skins e mods são a melhor e mais rápida forma de fazer isso. Ainda mais nos dias de hoje, em que quase todos os programas têm suporte a skins personalizados.

No DeskMod você encontrará uma seleção (constantemente atualizada) de arquivos para personalizar programas populares como os browsers (Opera, Mozilla e Firebird), os players (Winamp, Sonique e MusicMatch Jukebox), os messengers (AIM, ICQ e Trillian) e muito mais. Se você produz (ou quer produzir) skins para seus softwares preferidos, acesse a sessão de tutoriais e aprenda a criar suas próprias cascas. Logo, para deixar seu desktop com o seu estilo, dê uma passada no DeskMod ou continue com o desktop-padrão do Windows, eca!

Heavy.com
www.heavy.com

Esculhambação profissional

O visual do Heavy.com é simplesmente demais! O seu conteúdo é variado e exclusivo. E além de tudo isso, enquanto você navega pelo site, rola um som de primeira.

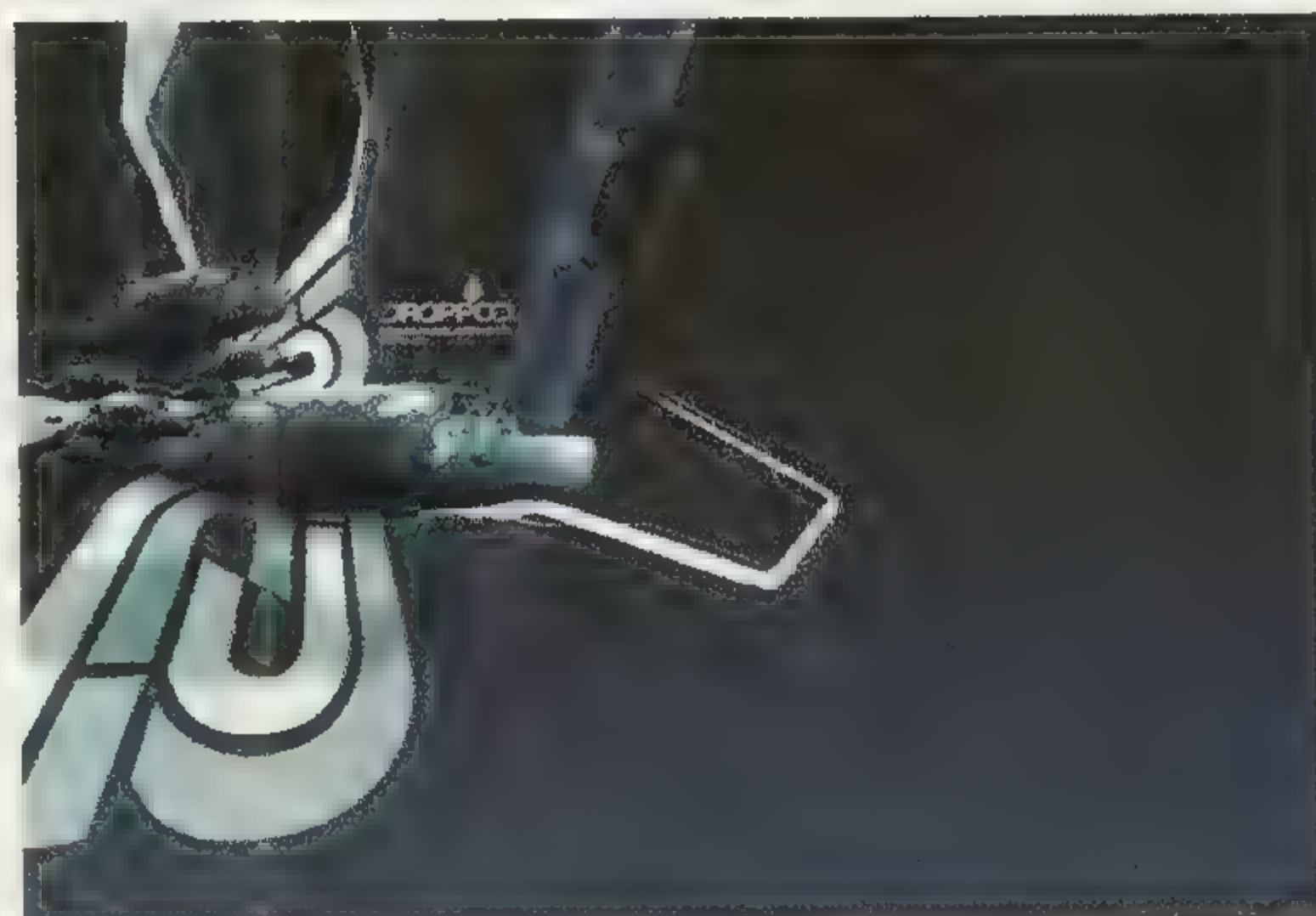
Assim nem precisa de texto! Das várias sessões, as que mais merecem destaque são a DLife e a Heavy Games. A primeira apresenta uma série de vídeos e animações que misturam arte de vanguarda com um senso de humor apimentado. Você também encontra piadas ácidas de sobra nas sessões especiais "Behind the Music, that sucks" (algo como "Nos bastidores da Música, o que não presta"). Das bandas clássicas (como AC/DC) até as novas como Limp Bizkit, ninguém foi perdoado. Os filmes mostram histórias torpes com os astros do showbizz em situações degradantes (e hilariantes). Nos games você se diverte esbofeteando estrelas da música pop (como Iggy Pop ou Ricky Martin), controlando coelhinhos fofinhos (e fetichistas) e jogando remakes de games clássicos (como o Rampage, aquele em que você controla um monstro gigante que destrói cidades). O site tem tantos fãs que até montou uma loja virtual. A Heavy Store tem camisetas, vídeos, bonés, adesivos com o logo e o estilo visual do Heavy.com.

DROPPOD
www.droppod.com

Design experimental

Com um layout moderno e diferente, o DROPPOD serve como portal para vários trabalhos interessantes de um grupo de designers talentosíssimos. Na sessão Work, as obras que mais se destacam estão em campanha para a Sony Pictures e para a Campary.

Na sessão Play você encontra excelentes links para buscar inspiração para os seus trabalhos e se manter bem informado. Os mais legais são: o Newstoday (*www.newstoday.com*), que apresenta artigos exclusivos e muitas notícias;

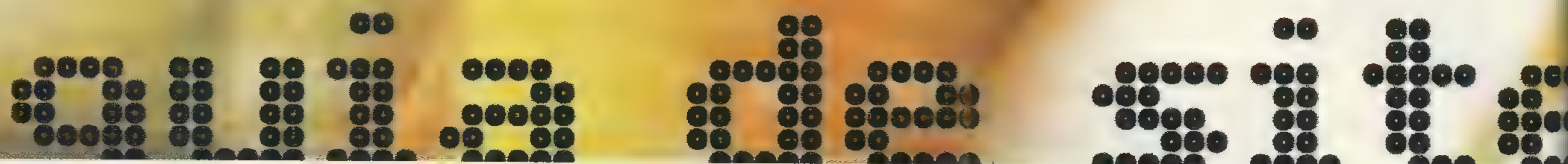
o Superesc (*www.superesc.com*), que tem uma enorme lista de sites sobre assuntos relacionados à arte digital; E o HSE7EN3 (*http://www.droppod.com/h73/home.html HSE7EN3*), que funciona mais ou menos como um blog. A parte mais parecida são as notas postadas na coluna Diary of a MadMan e a sessão de notícias. A que menos parece são os links (que são acessados através de listas, na parte inferior do site) de várias empresas e designers e uma sessão de favoritos que inclui mais uma penca de URLs muito interessantes. Assim o DROPPOD serve muito mais como um portal do que como um simples site. Portanto, vale mais a pena olhar os links.

inaum
www.inaum.net

Uma comunidade nacional

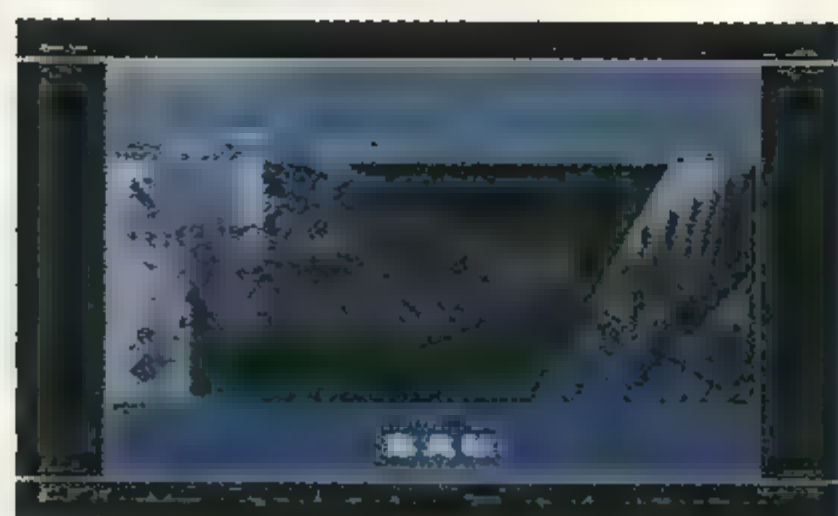
Se você pensa que as comunidades de artistas e designers só existem no exterior, você está muito enganado.

Aqui no Brasil as comunidades estão começando a surgir, e o melhor apresentando o nosso produto.

Um exemplo é o Inaum.net, uma comunidade formada por jovens designers, publicitários, diretores de arte e fotógrafos dipostos a discutir assuntos relacionados ao tema e apresentar seus trabalhos.

Este site se resume em uma página em comum onde todos postam novidades e referências nacionais e internacionais além de disponibilizarem wallpapers e links para seus sites pessoais.

Agora você vê os destaques principais de algumas categorias deste excelente portal.

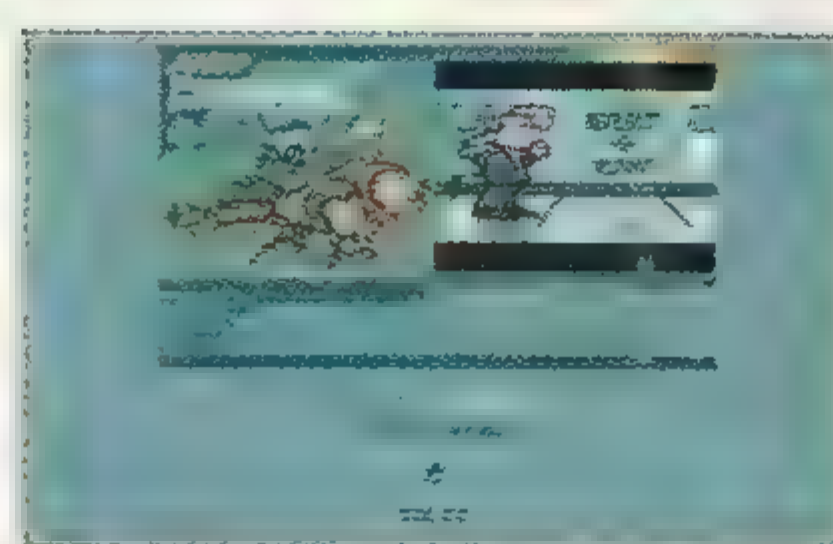
3D Art:

www.rob3d.com

www.bau.se

www.stxship.co.kr

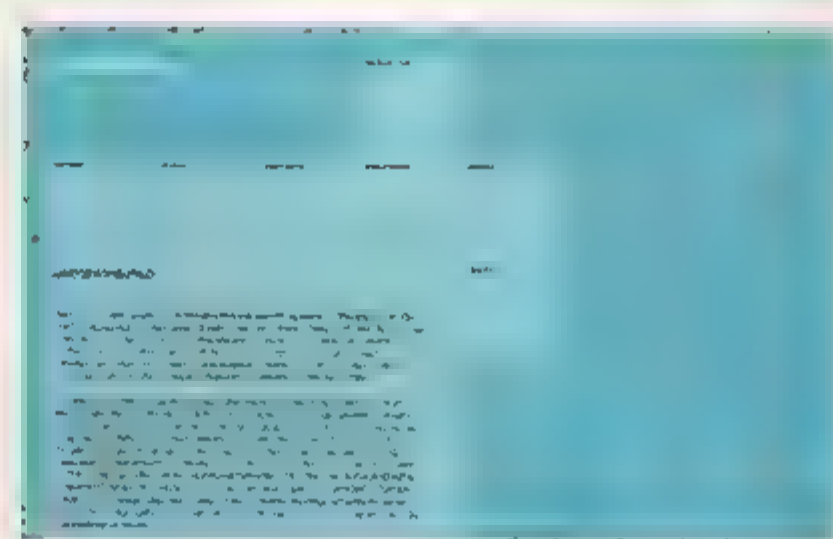
Comics:

www.mondominishows.com

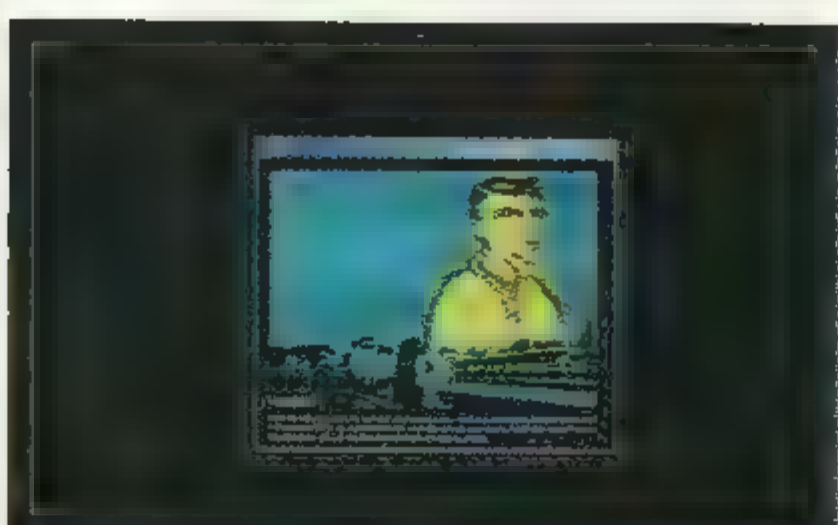
www.odontocrianca.org.br

www.preschoolprotocops.com

Flash:

www.300k.com

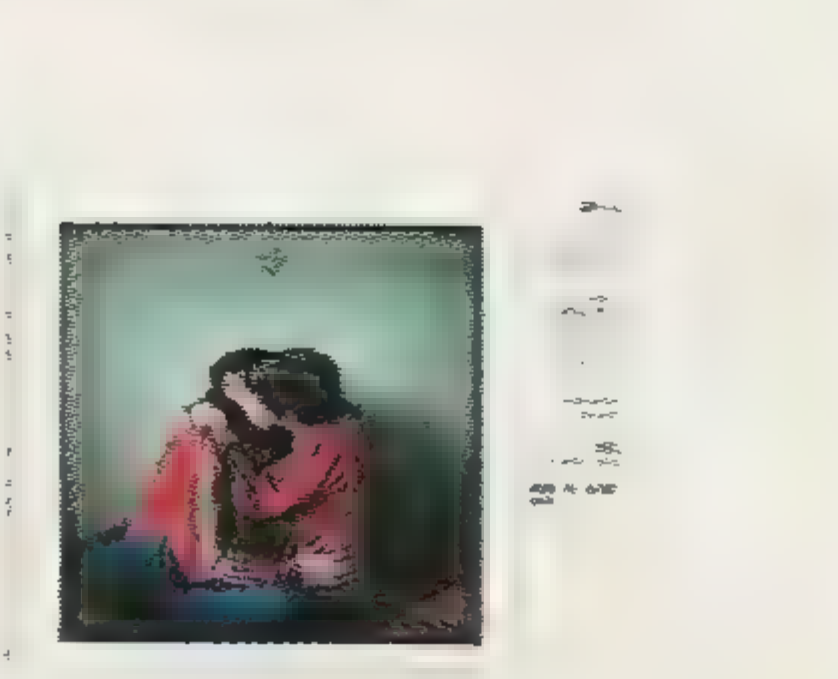
www.sinplex.com

www.normsacuta.com

Fontes:

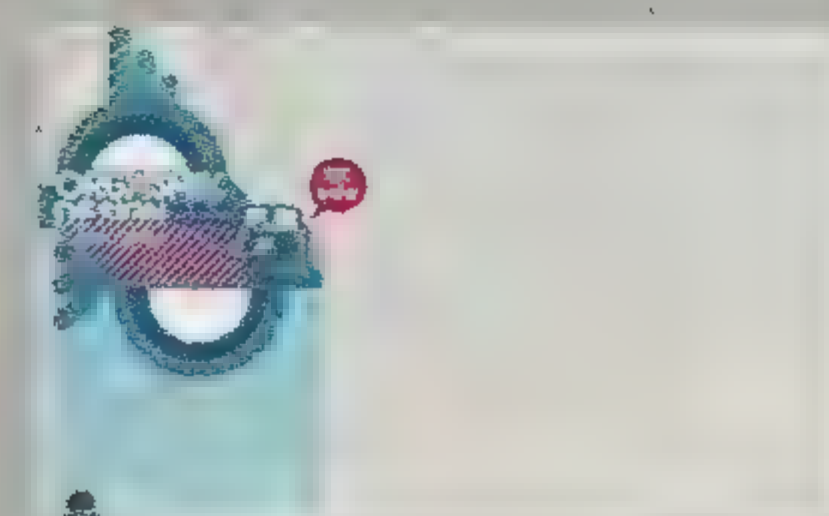
www.misprintedtype.com

www.fenotype.com

www.plusism.com

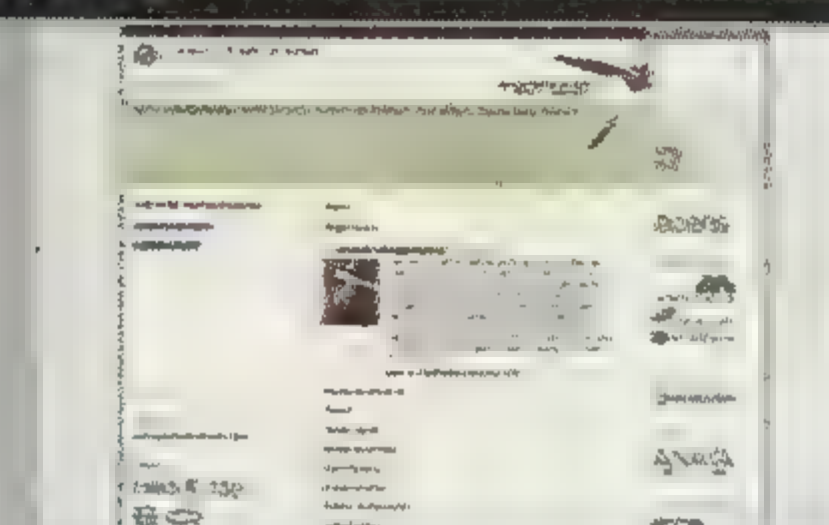
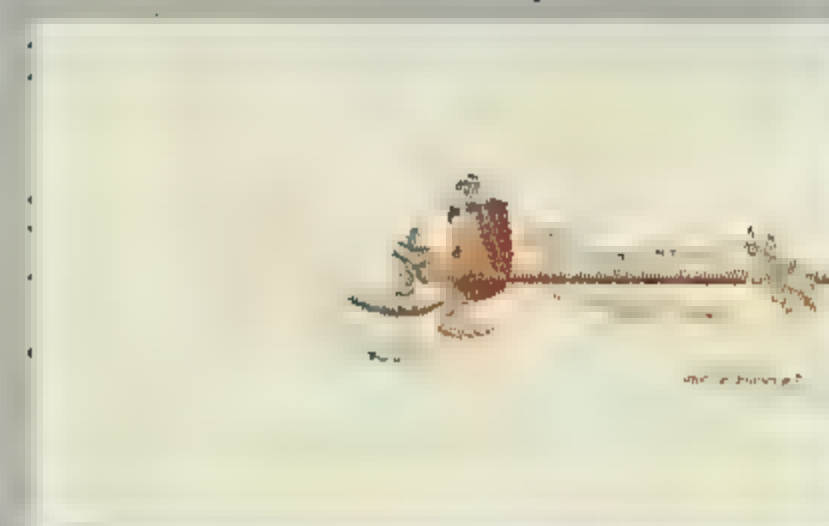
Fotografia:

www.jaapphoto.com

www.40h.net

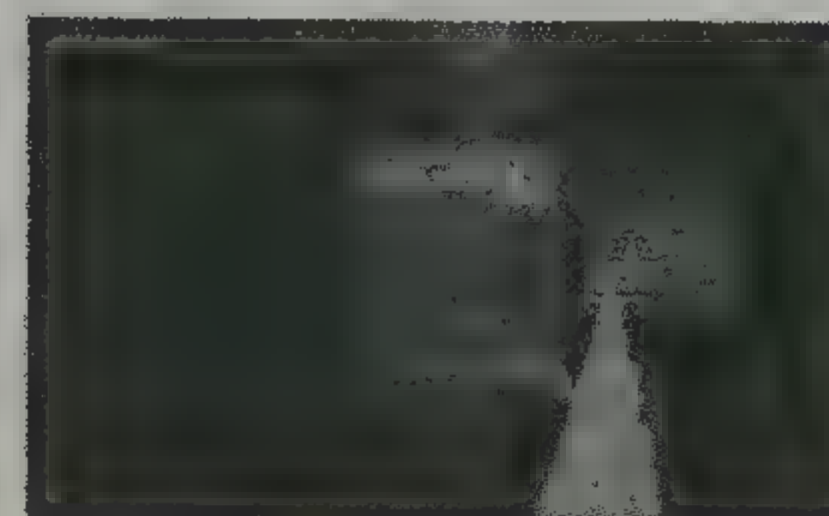
www.underwater.com.br

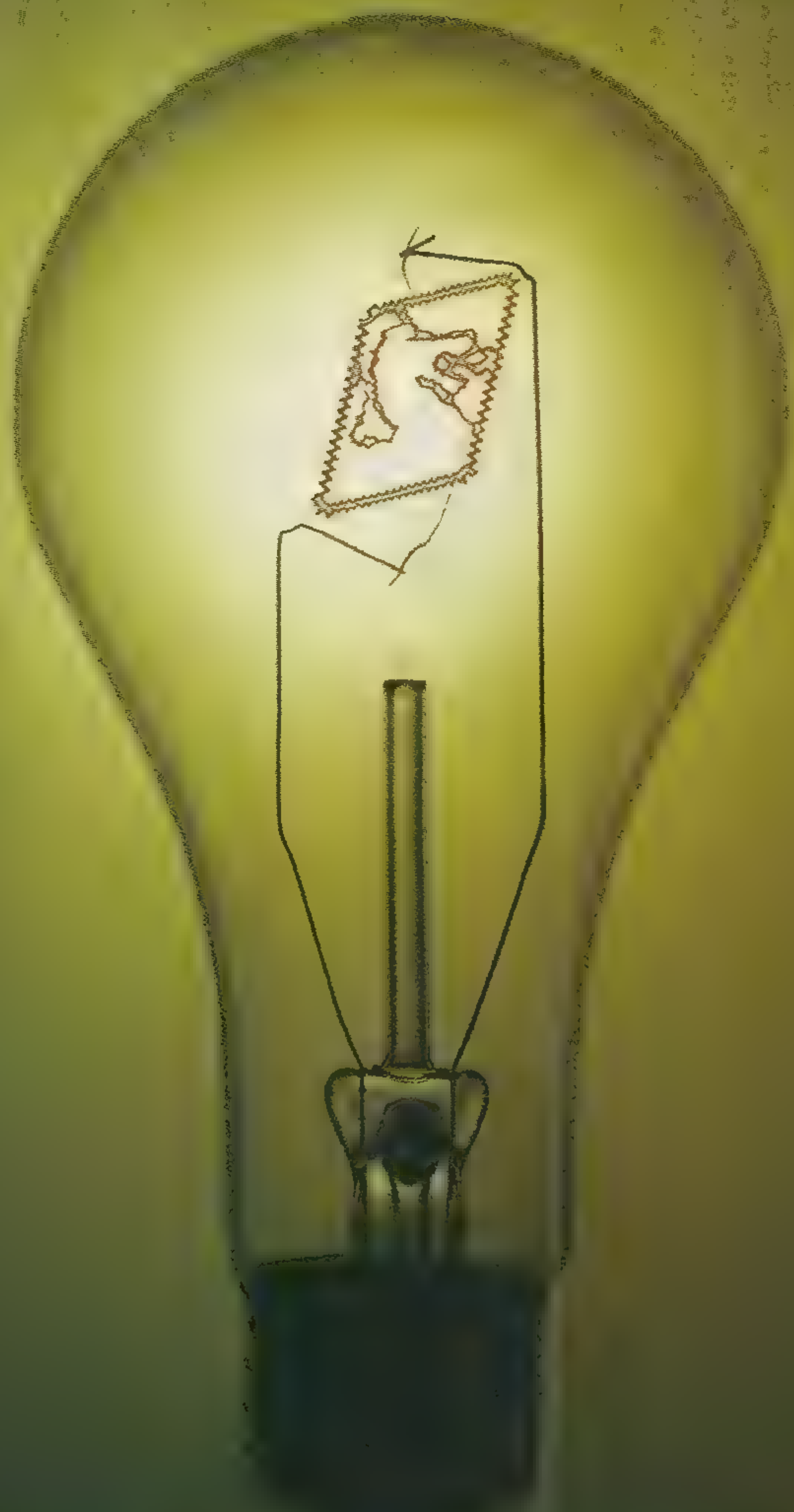
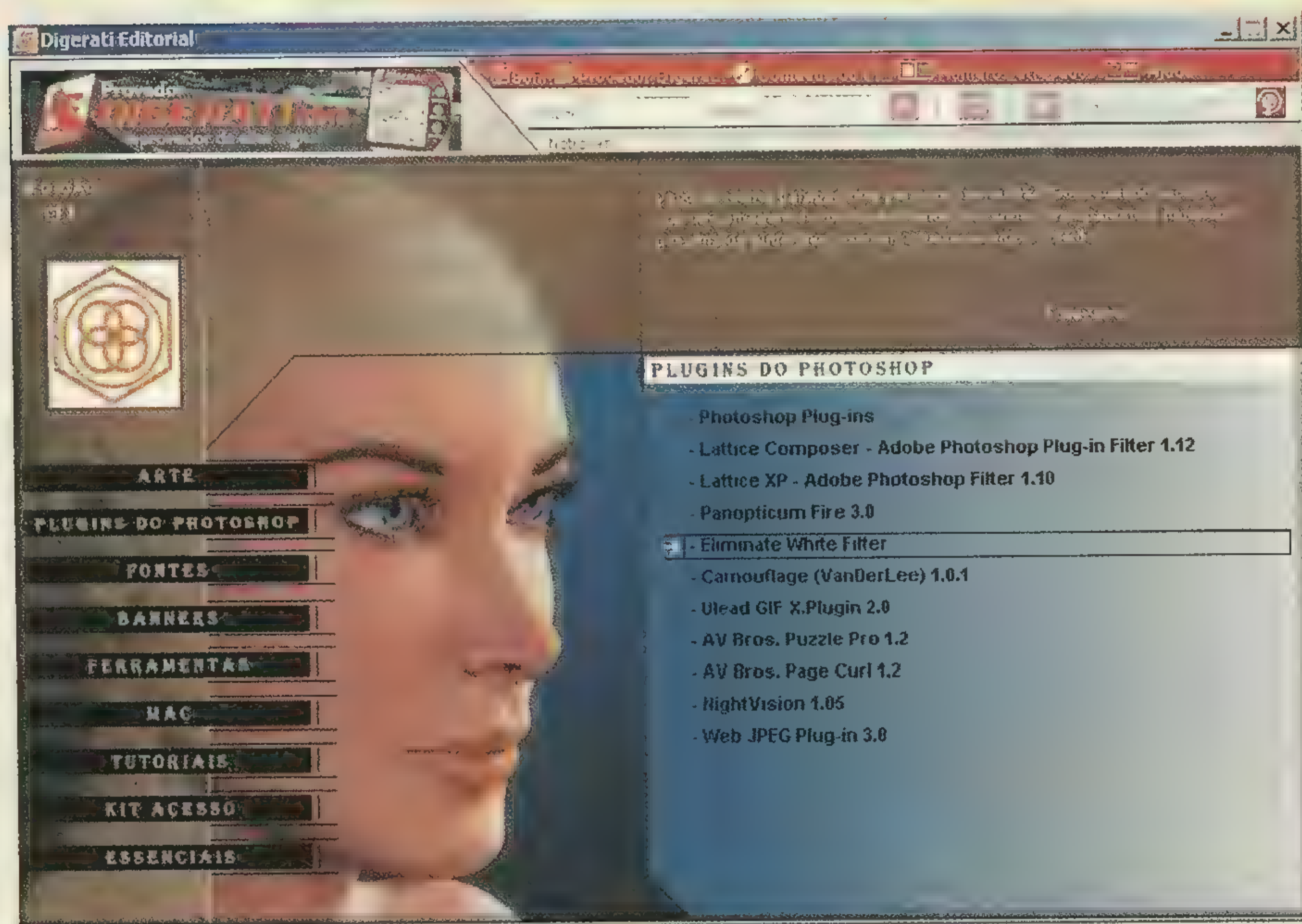
E-Zines:

www.orgasmikdesign.com

www.animalism.com.br

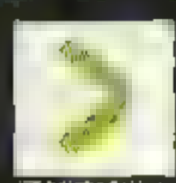
Festivais:

www.madinspain.com

www.festival-fictiontv.com

Tutoriais:

www.photoshop.pl

www.shadowness.com

www.b-man.dk

Comprar
Arquivo Linux 8
Mandrake 9.0: guia passo-a-passo de instalação, particionamento, configuração Web, programas da Distro, dicas especiais e muito mais.
R$ 9,90
Comprar
PC Linux I
Sistema Completo: Linux que roda direto do CD. Nova versão! Demo Linux 3.0 – baseado no Debian, Não precisa instalar.
R$ 9,90
Comprar
PC Brasil Especial 3
Kit do técnico em hardware contendo 20 softwares para diagnóstico e correção + discos de boot, minidistro Linux...
R$ 9,90
Comprar
Click 404 Jogos 9
Exclusivo! todos os jogos rodam direto do CD. Não precisa instalar. Ação, Aventura, Tabuleiro, Clássicos, Corrida, Esportes.
R$ 9,90
Comprar
Cliparts & Cia. 7
Coleção em 3 volumes com as melhores imagens do mundo. Mais de 25.000 gráficos e fontes. Faça: cartões, anúncios, convites, cartazes, malas-diretas, apresentações, Web sites, revistas e muito mais!
R$ 9,90
Comprar
E-Learning 7
Curso de Inglês interativo no CD. As profissões do século 21. Coleção aprendizado digital. 1001 macetes para passar no vestibular. Mapa do Brasil atualizado. Dicionário de sinônimos e verbos.
R$ 9,90
Comprar
FAQ 2
As dicas de Delphi que você tanto procurava. No CD: programas e tutoriais. Na revista: manual para começar a programar. Banco de Dados: componentes e códigos para SQL no Delphi e muito mais!
R$ 9,90
Comprar
Game Blaster 2
2 CDs: dezenas de games incríveis! Na Revista: Yo-Gi-Oh, Zillion, Akira, Capcom x SNK 2, Spider-Man. Dicas de PlayStation, PS2, GameCube, Game Boy Advance, Xbox, PC.
R$ 9,90
Comprar
PC Max I
Informação pesada para quem gosta de hardware. Coolers para P4, ATI RADEON 9000 PRO, P4 Mobos, Truques da BIOS e muito mais.
R$ 8,90
Comprar
DVD-ROM 3
Disco com o conteúdo de 14 CDs! 100 mil cliparts, 200 programas grátis, 650 MB de drivers, 202 cursos, pacotes de jogos e muito mais.
R$ 19,90
Comprar
H4CK3R 8
Firewall: transforme seu computador em uma verdadeira fortaleza. Anti-Spam: chega de caixa lotada. Ntop: topo de ferramentas de gerenciamento de redes. Mais de 30 novos exploits.
R$ 9,90
Comprar
PC Brasil 13
Faça seus programas usando o Borland Delphi. Mais de 25 minutos de aulas multimídia sobre linguagem de programação orientada a eventos. Curso completo de Redes. Hackers: entrevista exclusiva com Kevin Mitnik.
R$ 9,90
Comprar
TopGames Evolution 24
Wolverine X Goku. Jogue PlayStation: o melhor emulador. Vídeos: Metal Gear Solid 2 Substance. Final Fantasy X-2: dois anos depois, Yuna volta armada e perigosa. Jogos: Sonic Quest completo e muito mais.
R$ 9,90
Comprar
Literatura Digital I
Todos os livros de Paulo Coelho em versão digital! Mais: coleção completa de clássicos da literatura universal
R$ 9,90
Comprar
CD-ROM Aprender 2
Softwares de tradução, gerador de telemensagens, central de fax, busca de CEP, dicionário de sonhos, jogos e muito mais.
R$ 9,90
Comprar
TopGames Kids 2
60 jogos sem violência, rodando direto do CD! Diversão ideal para os pequenos. Matérias com Samurai Jack, Sakura Card Captures, Digimon e Dexter.
R$ 9,90
Comprar
TopGames Clássicos 2
232 máquinas simuladas com perfeição, utilizando uma avançada técnica desenvolvida por jogadores. O mundo dos Pinballs. Inédito!
R$ 9,90
Comprar
TopGames esp. 7
Transforme seu PC em máquinas de fliperama e videogames. Do Atari ao PlayStation, com guia de uso na revista. Grátis 500 ROMs para jogar.
R$ 9,90
Comprar
Geek 9
A arte de gravar CDs: manual e seleção de softwares no CD + 130 cursos completos.
R$ 9,90
Comprar
Geek Especial 4
Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas.
R$ 4,90
Comprar
Click 7
Programas especiais para gravação de CDs, softwares administrativos e muito mais.
R$ 8,90
Comprar
TopGames Surpresa 3
500 jogos para Windows! Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos.
R$ 9,90
Comprar
Internet Prática I
Feita para quem quer desenvolver para a Internet, começando pelas páginas dinâmicas, mas entrando em todos os aspectos mais importantes.
R$ 9,90
Comprar
Áudio e Vídeo Digital I
Programas e dicas para usar em seu micro para processar som e vídeo.
R$ 9,90
Receba a sua revista em casa. O frete é grátis
Comprar
How to I
Aprenda fazendo. Como fazer um upgrade na sua máquina independente do dinheiro que você tem no bolso.
R$ 9,90
Comprar
E-Learning 2
101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos.
R$ 9,90
Comprar
Geek 28
A eleição da década: os top 100 freewares. Mais P2P (e quem se cansa disso?), a história das interfaces e um excelente tutorial de Java.
R$ 11,90
Comprar
H4CK3R 2
Saiba o que é o hacktivismo, aprenda a configurar seu Linux para evitar ataques e muito mais.
R$ 9,90
Comprar
Geek especial 12
Cursos e muitos exemplos práticos para quem quer criar animações, filmes e jogos usando a linguagem que dominou a Internet.
R$ 9,90
Comprar
Áudio e Vídeo Digital 7
Música e cinema no computador. São os principais assuntos da revista. Para quem quer usar o computador para fazer arte.
R$ 9,90
Comprar
The WebMasters 12
A preferida pelos profissionais de Internet traz o fantástico Xara Webstyle 2.0 em versão completa no CD. Curso de Flash 3D, software Maya Learning Edition e muito mais!
R$ 9,90
Comprar
Cursos de Informática 5
Primeira revista do País a fornecer no CD-ROM material didático completo de 7 cursos de nível superior e pós-graduação em tecnologia.
R$ 9,90
Comprar
Cursos de Informática 3
Cursos de 3D Studio, Administração de redes, Delphi, AutoCAD, Visual Basic e testes de certificação.
R$ 9,90
Comprar
DVD-ROM 2
DVD-ROM com conteúdo equivalente a 14 CDs! Mais de 2.300 softwares, 9 trailers de filmes e muito mais.
R$ 19,90
Comprar
Faça Você Mesmo 2
Aprenda passo a passo tudo o que é necessário para montar seu próprio computador e fazer sua manutenção.
R$ 9,90
Comprar
Meu Computador 8
Desvende os segredos do Photoshop em uma videoaula exclusiva. Traduza textos em mais de 60 línguas. 2 CDs brindes!
R$ 9,90
Nome:
Endereço:
Cidade:
Estado:
CEP:
E-mail ou Telefone:
Mande cheque nominal ou vale postal para: Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
Cerqueira César – São Paulo/SP – CEP 01414-001
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional.
Para mais informações: (11) 3217-2600 ou atendimento@digerati.com.br
Para comprar pela Internet: www.digerati.com

Design Mag # 1 ...

O CD desta primeira edição está especial. Os números falam por si só: são mais de mil fontes, 200 banners, 200 wallpapers, 120 tutoriais e 1.500 efeitos e plug-ins para turbinar seu Photoshop. Além disso, em todas as categorias você encontra material inédito e exclusivo; como os cursos em vídeo (na parte final da lista de tutoriais), ensinando dicas de Photoshop e de 3D Studio Max. Os outros destaques estarão espalhados pelas próximas quatro páginas. Confira, aprenda e use-os.

Rodando o CD

Qualquer micro com 32 MB de RAM e um Pentium pode rodar o CD da **Geek**. Muitos programas, porém, exigirão muito mais da sua máquina, ao serem instalados. O CD deverá rodar automaticamente ao ser colocado no drive. Se tiver problemas, é só entrar no Gerenciador de Arquivos, no qual você também poderá acessar cada programa individualmente, sem usar a interface.

Para pedir socorro...

Se você não conseguir utilizar algum software do CD ou se tiver alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

Por e-mail:
atendimento@digerati.com.br
Por telefone: (11) 3217-2626

CATEGORIA FONTES

>Textos customizáveis

Dentre as muitas fontes diferentes (são mais de mil) que estão presentes no CD desta edição, diversas se destacam pela criatividade e inovação. A seguir mostramos algumas delas.

2TECH2.TTF
agdollar.ttf
AIR_.TTF
Aliecrop.ttf
Antimatr.ttf
Arcade.ttf
ARRUBA_.TTF
BARBATRI.TTF

battlelines.ttf
BEBOP.TTF
BEDLAMAB.TTF
BIZABL__.TTF
bjorkfont.ttf
Blockbuster.ttf
dilate.ttf

EXCEL.TTF
EQUINOX_.TTF
Fantasti.ttf
FAREWELL.TTF
Futurism.TTF
GROOM_.TTF
Gunhead Chick.TTF

AMAZON__.TTF
AMOST_.TTF
ANABS___.TTF
AndyHand.ttf
ARTHUR_.TTF
AVEREN__.TTF

*Se você não gostou de nenhuma e acha que pode fazer melhor, use as ferramentas para criação e personalização de fontes, invente seu próprio tipo e envie-o para nós. Quem sabe não a publicamos na próxima edição?

CATEGORIA ARTE

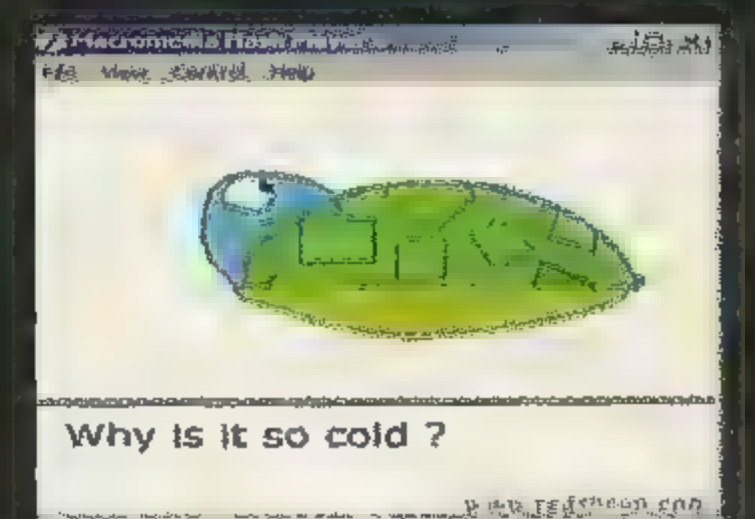
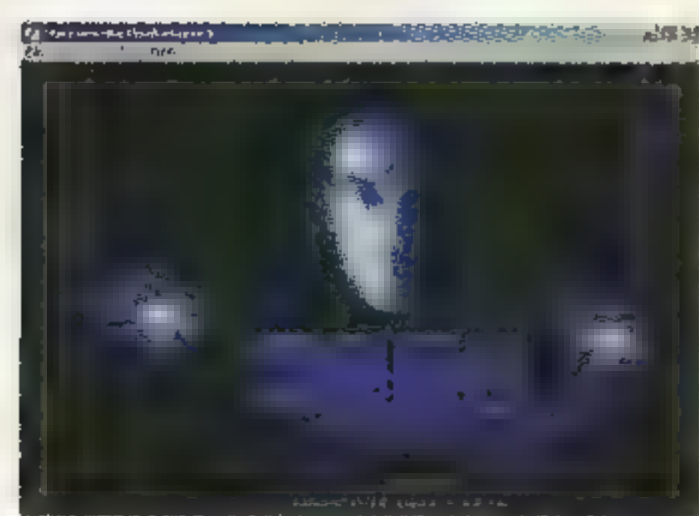
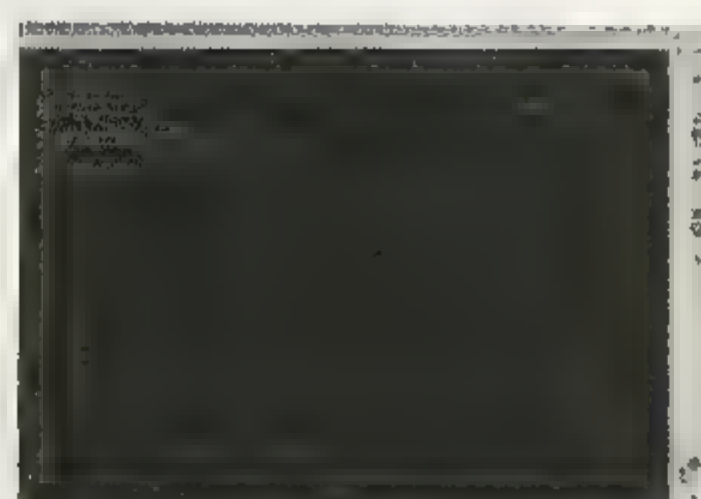
>Dentro da categoria Arte, juntamos duas manifestações de criatividade e estilo: animações e wallpapers. A seguir você confere mais detalhes sobre ambas.

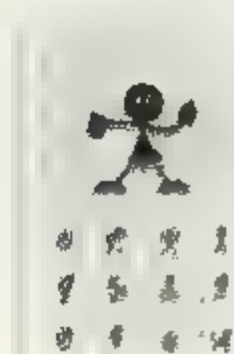
>>Subcategoria: Animações

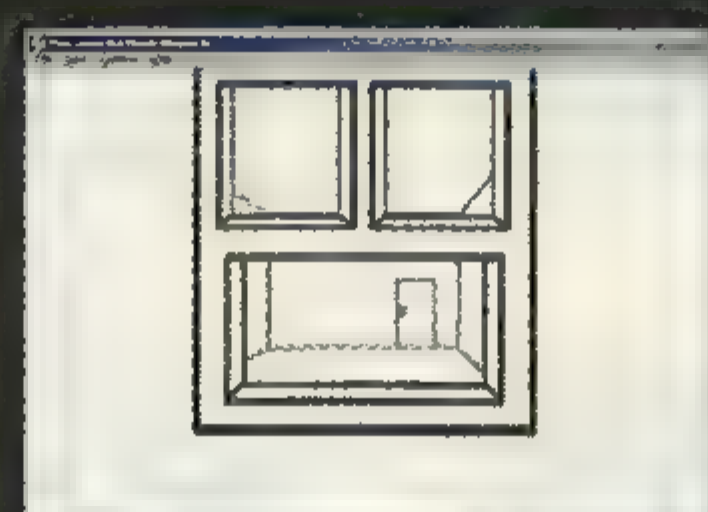
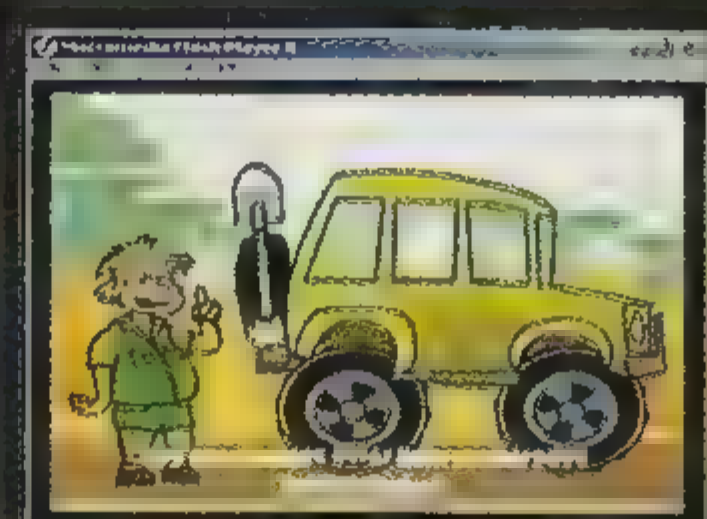
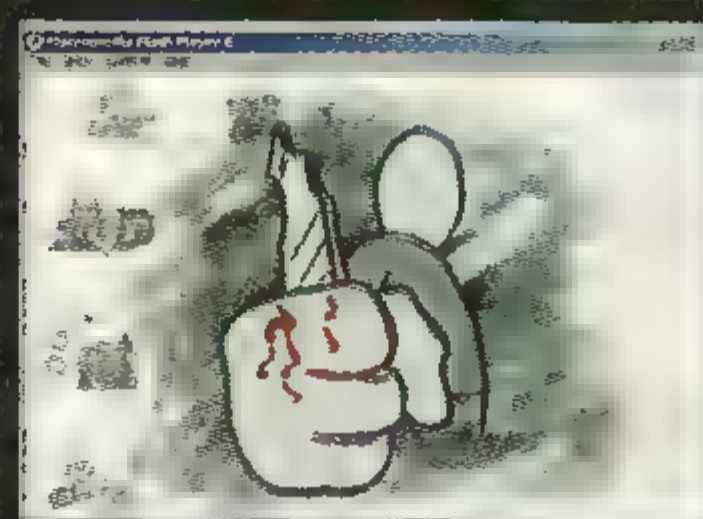
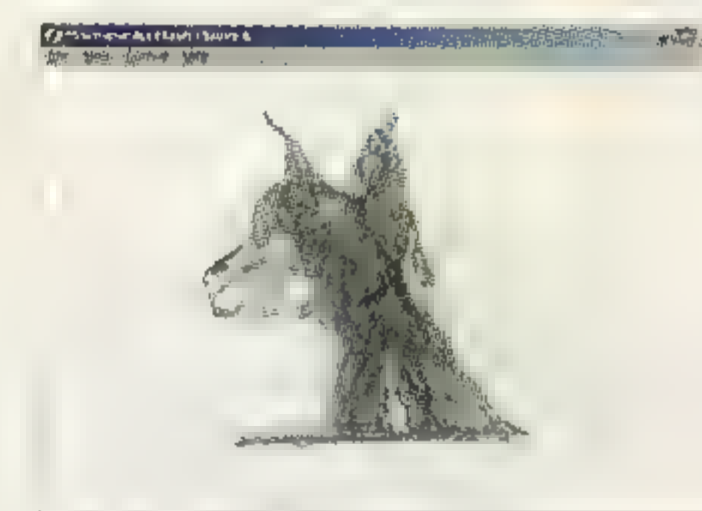
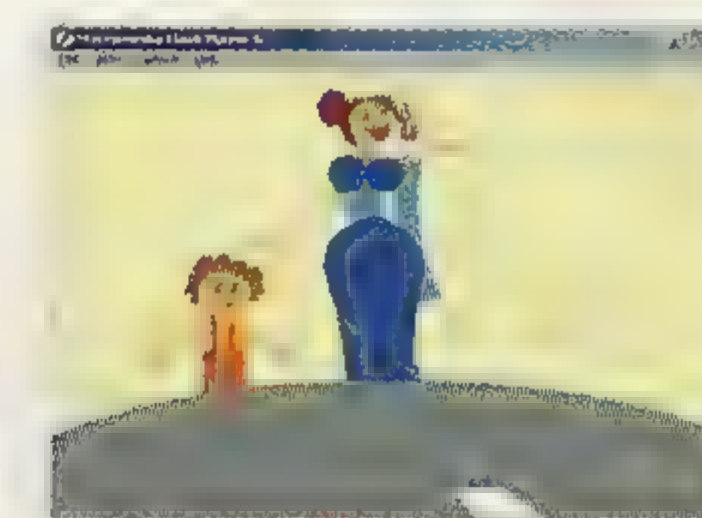
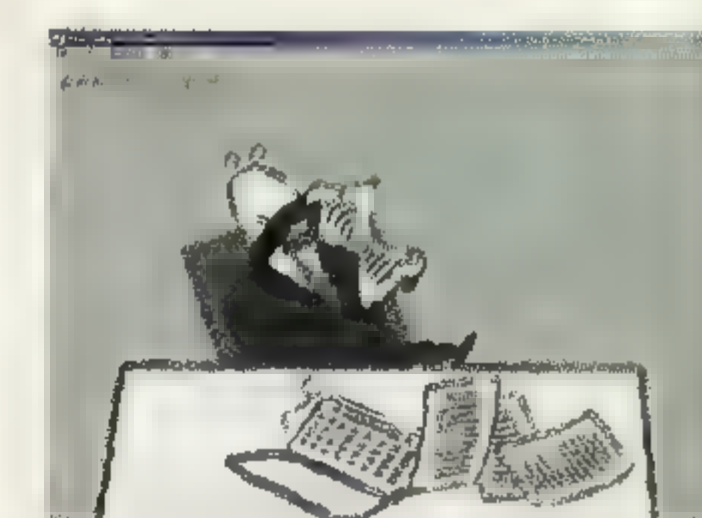
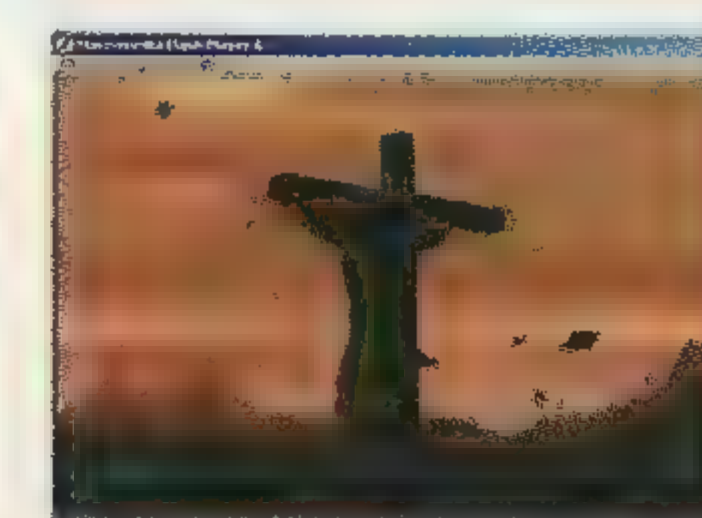
O Anima Mundi é aqui!

Paralelamente ao tradicional festival de animações Anima Mundi, acontece o Anima Mundi Web. Neste concorrem artistas brasileiros e gringos com trabalhos feitos em Flash especialmente para a Internet. Os resultados são trabalhos supercriativos e engraçados que exploram novas funções da comunicação feita na Internet. No CD desta edição você confere as melhores obras nacionais e internacionais. A seguir mais informações sobre os autores destas pequenas maravilhas da Web.

Nome da animação: Aqui se faz, aqui se paga
Site oficial/ autor: *www.f7.com.br*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Brazilian Fish
Site oficial/ autor: *http://wace.cosmo.com.br*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Ben
Site oficial/ autor: *www.redsheep.com*
País de origem: Inglaterra

Nome da animação: Plug-in: Leitura Cerebral
Site oficial/ autor: *www.13treze.hpg.com.br*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Vírus Inércia
Site oficial/ autor: *www.mandala32.kit.net*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Red Hot and Evergreen
Site oficial/ autor: *www.halfgiraffe.com*
País de origem: Inglaterra

Nome da animação: Al Macinnes's Funsters
Site oficial/ autor: *almaci@hotmail.com*
País de origem: Austrália

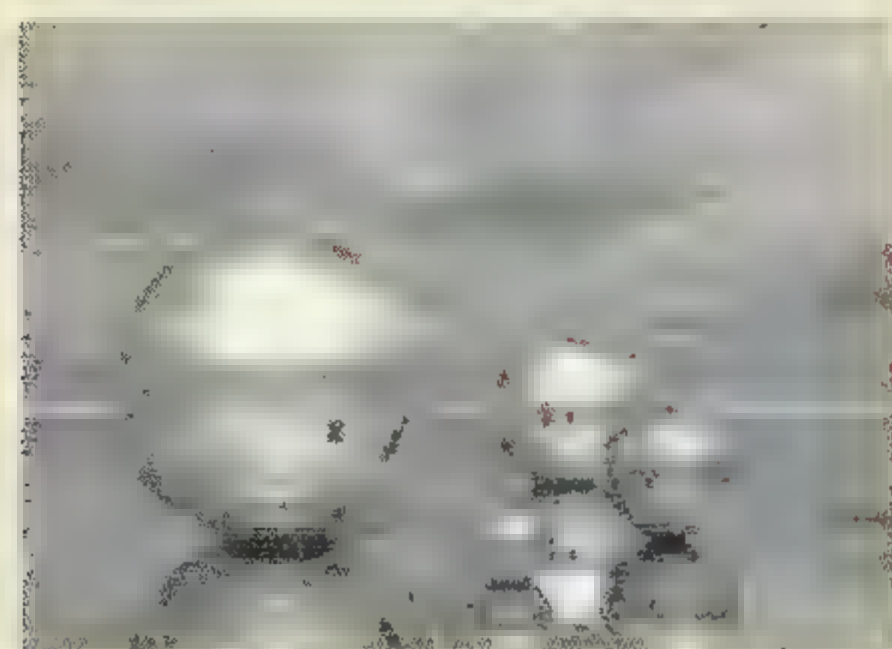
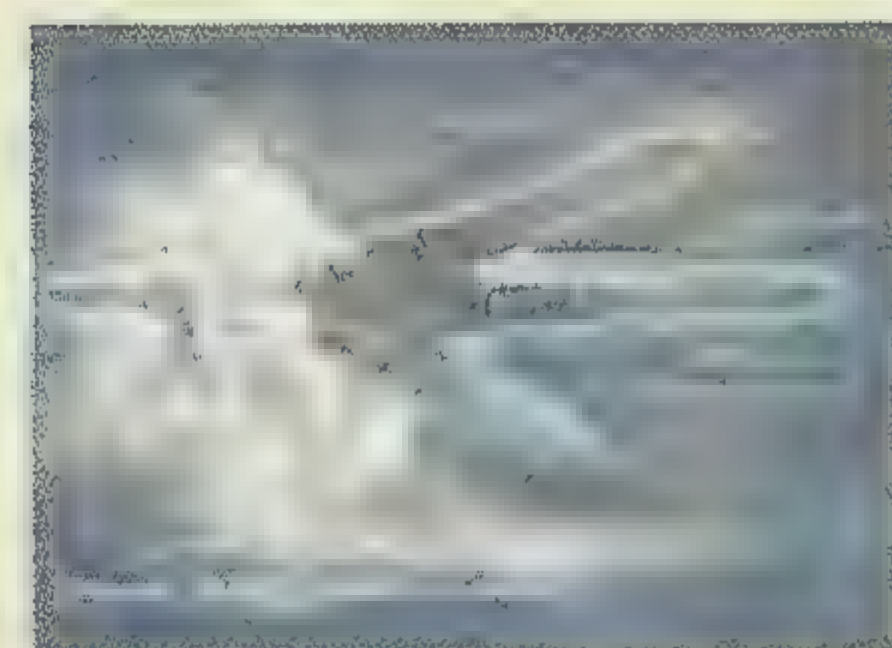
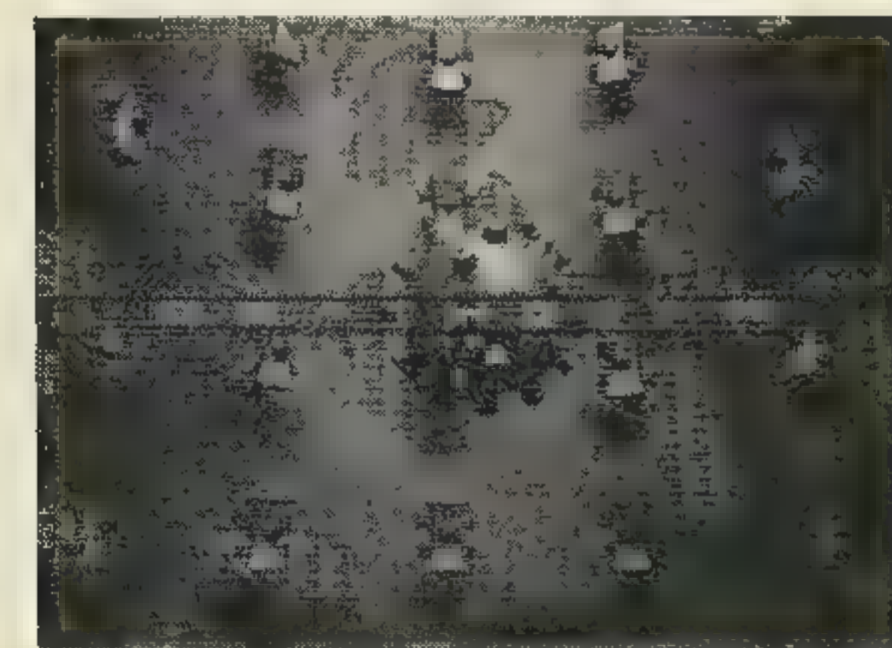
Nome da animação: IO's II
Site oficial/ autor: *www.primoweb.com.br*
País de origem: Brasil

Nome da animação: EU
Site oficial/ autor: *sacigrefkis@uol.com.br*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Naycha Calls
Site oficial/ autor: *leadfoot@iprimus.com.au*
País de origem: Austrália

Nome da animação: Verdade Esquecida
Site oficial/ autor: *brunodesenhista@hotmail.com*
País de origem: Brasil

Nome da animação: Trajetórias
Site oficial/ autor: kikomello@terra.com.br
País de origem: Brasil

Nome da animação: The Cell-Phone
Site oficial/ autor: *kamal@globekids.com*
País de origem: Índia

Nome da animação: Da Capo
Site oficial/ autor: *www.bonsai-cuts.at*
País de origem: Áustria

Nome da animação: A Ressurreição
Site oficial/ autor: *www.nautadesign.com.br*
País de origem: Brasil

*Os resultados da votação não foram divulgados até o fechamento desta revista. No entanto, para nós todos os finalistas já podem ser considerados como grandes vencedores.

>>Subcategoria: Wallpapers

Desktop com estilo próprio

Na nossa seleção de papéis de parede incluímos os destaques das principais tendências da arte digital, os gráficos 3D e os vetoriais. Além disso, adicionamos os divertidos wallpapers inspirados nos personagens de cartoon e anime e também uma coleção com musas famosas e virtuais. Confira uma pequena amostra do que o CD reserva para o seu desktop.

3D – DESTAQUES | **CARTOON – DESTAQUES** | **MUSAS – DESTAQUES** | **DESTAQUES – MISC.**

Glacial Day

Joey Ramone

jacaroa

Zangief Manga

Phased On

Magna Carta In Blue

sin

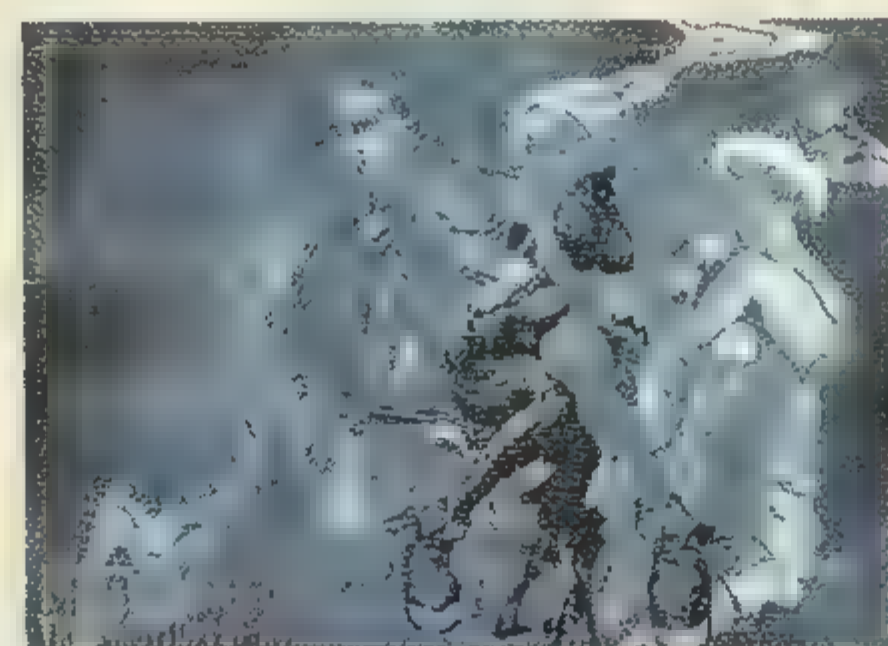
Smoking Addiction

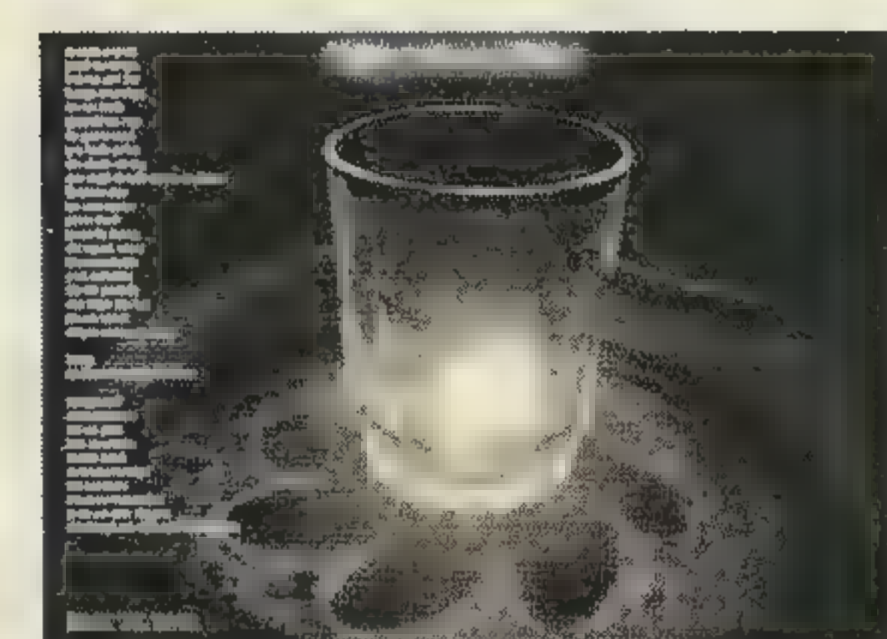
Whales need speed

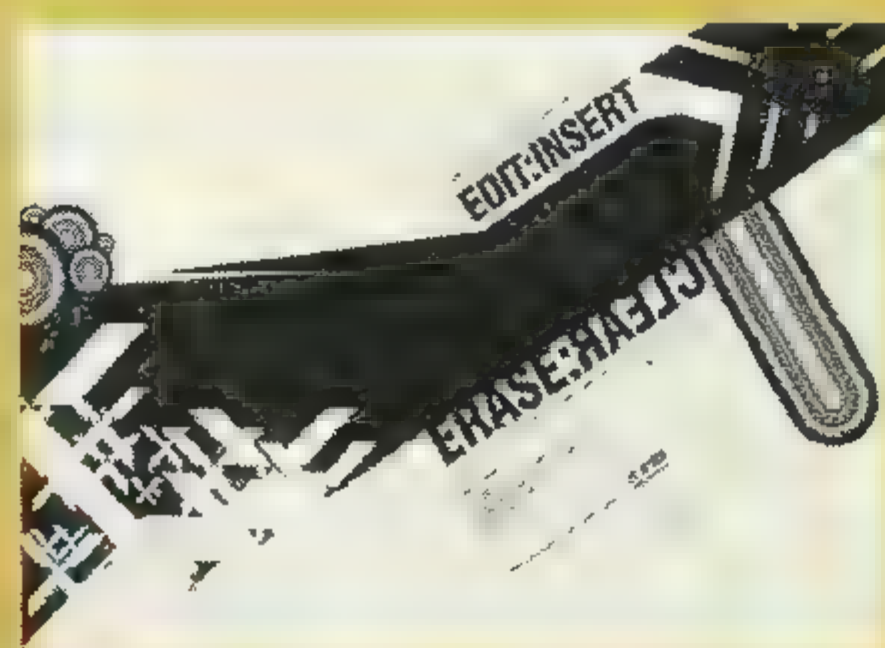
simpsons

xavalon new url

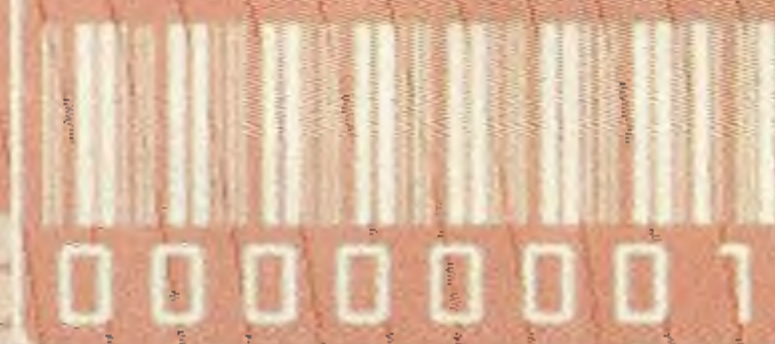
nego como um blues

Death star

w034b

blue hexagon

chromed blood

VECTOR – DESTAQUES

Clusta

lifestyle34

revolution

>>CATEGORIA PORTFÓLIO MULTIMÍDIA

Experimentalismo Visual

Ao abrir o CD desta edição você deve ter se deparado com o logo da Mandala e se perguntado o que ele estava fazendo ali e, o mais importante, qual o seu significado. Mas se você abriu, viu, interagiu com o projeto Fragmento Alpha e notou a pluralidade de técnicas e efeitos usados, essa pergunta já está respondida pela metade. Para finalizar a apresentação deste pessoal talentoso e inovador, conversamos com eles sobre os novos projetos e muito mais.

Design Magazine: **O que é a Mandala?**

Mandala: **É uma nova agência de artes visuais que busca conciliar arte e comunicação dentro deste conceito, por meio do experimentalismo e fazendo uso da tecnologia.** Nós desenvolvemos e realizamos nossos projetos de forma conceitual. O conceito é a alma de qualquer projeto, é como uma sementinha que transmite solidez e clareza entre os envolvidos. Já o experimental se resume ao prazer de inovar o novo. Isto permite a unicidade dos projetos, e o experimentalismo potencializa o diferencial dessa linguagem de comunicação, tornando-a mais estruturada e harmônica. A arte é sempre colocada de lado na comunicação, principalmente no Brasil...

Design Magazine: **Quando, onde, como e por que nasceu a Mandala?**

Mandala: **Somos três sócios. Dado Motta é responsável pela direção de arte e criação; Bruce Kasinsky, responsável pela área de programação e tecnologia; e eu (Ladislau), responsável pela área de business e projetos de comunicação.** Todos estávamos cansados de trabalhar para os outros e de desperdiçar nossa energia em projetos que não eram administrados, concebidos e realizados por nós mesmos. Realmente acho que se juntou o útil ao agradável, a liberdade criativa com a viabilidade de montar a agência, e, no fim de 2002, a agência passou a existir de forma virtual. Realizamos projetos de comunicação, desenvolvemos e reestruturamos identidade visual, design gráfico, ilustrações, sites, anúncios, todo tipo de material impresso, CDs multimídia, animações, trilhas sonoras, edições de vídeo, quadros e pôsteres, entre outros. As formas de aplicação são muito variáveis, e por essa razão o conceito nos possibilita utilizar os veículos de diversas maneiras, formas, cores e fontes...

mandala

Design Magazine: **A Mandala está junto a outros animadores em nosso CD com a animação *Vírus Inércia* e com o projeto multimídia experimental chamado Fragmento Alpha. Explique-nos um pouco sobre esse projeto, a sua concepção, seus programas e sua divulgação.**

Mandala: ***Vírus Inércia* ficou entre os 20 finalistas do Anima Web, que é um segmento do Anima Mundi. Ela faz parte de um projeto de portfólio experimental chamado Fragmento Alpha. Este consiste em exercitar a interatividade multimídia com experimentações imagéticas e sonoras. Como portfólio, a intenção é de quebrar padrões comuns e fazer uma divulgação despretensiosa e divertida.**

É preciso procurar, pois dentro do Fragmento Alpha existem mais de 60 ambientes para serem descobertos. Eles estão estruturados em um ambiente que conduz o navegador por outros seis ambientes distintos, cada qual como um conceito e uma linguagem. Assim, nesse material desenvolvemos sete caminhos gráficos e interativos para, através deles, propiciar ao navegador o contato com sete "trips" gráficas diferentes.

Design Magazine: **Qual o tipo de mídia preferida de vocês? Por quê?**

Mandala: **Não temos um tipo de mídia preferido, gostamos de todas às que temos acesso, pois cada mídia tem sua potência e sua restrição. Assim, cada uma tem uma aplicabilidade diferente. A Internet chega a milhões de pessoas ao mesmo tempo com um custo extremamente baixo e um extremo poder de interatividade. Contudo, o peso das imagens e páginas tem de ser baixo, devido à velocidade de conexão ainda insuficiente para nós. Por outro lado, a mídia impressa permite uma qualidade muito superior de imagens, mas seu custo é maior e seu poder interativo é restrito, pois temos uma linguagem "morta", impressa, sem a permissão de que o receptor interfira em sua estrutura...**

Design Magazine: **Onde vocês buscam inspiração para os projetos? Quais as técnicas mais usadas e onde podemos ver mais material feito pela Mandala?**

Mandala: **Os projetos nascem das mais variadas situações, assim como as idéias e os conceitos. Por exemplo, estamos desenvolvendo o nosso novo site (*www.mandala.art.br*). Este será extremamente experimental, cheio de desafios e de propostas vistas somente em sites do exterior. Teremos então dois sites: o normal (comercial) e o experimental. O comercial trará as informações básicas e necessárias da Mandala, e o experimental, muita arte visual e ambientes aleatórios. Esses projetos próprios, sem fins lucrativos, assim como o Fragmento Alpha, são projetos muito especiais para nós, pois neles podemos desenvolver linguagens ao extremo, beirando a arte e o design gráfico. Infelizmente, como disse o Ladislau, e como eu já disse anteriormente, é muito difícil encontrar esse tipo de trabalho no Brasil, por enquanto. Vemos lá fora projetos como da Tomato, fábrica (italiana), e de muitos japoneses malucos que desenvolvem propostas realmente inovadoras e de cunho artístico com contribuições tanto para o design gráfico quanto para a arte atual (contemporânea). A comunicação ainda é careta demais por aqui... Ou desenvolvem projetos sérios, ou projetos engraçados... Não existem outros tipos de expressões, é muito raro. A mídia TV é muito responsável por isso, o catolicismo e as grandes agências ainda contribuem para essa linguagem com bundas e risadas no nosso pão e circo.**

mandala

Design Magazine: **O que nós podemos esperar de novidade, e quais são os projetos em que a Mandala está envolvida hoje em dia?**

Mandala: **O novo site vai dar o que falar devido à sua singularidade visual e às suas linguagens aleatórias. A Mandala está também envolvida em parcerias que sairão na mídia em meados do segundo trimestre, com empresas em processo de transformação conceitual, inseridas em uma tendência de modernização tecnológica e de expansão de mercado.**

Em respeito ao jornaleiro a Digerati
não trabalha com assinaturas

Atendimento ao leitor
Fone:(11)3217-2626(9h às 21h) – suporte@digerati.com.br
Marcos Raul, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho, Helky Campos
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar e Ana Paula Venâncio

Revista Geek

Editor
Marcelo Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor assistente
Maurício Martins *(mauricio@digerati.com.br)*
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek
Arte
Helber Bimbo, Marina Fiorese, Fábio Augusto e Andreza S. Francisco
Colaboradores
Rodrigo Disperati, Renata Aquino e Claudio Rocha
Revisão
Angela das Neves, Cíntia Yamashiro
Departamento Multimídia
Design e Programação: Alexandre Diniz
Conteúdo: Juliano Barreto e João Henrique
Vídeo: Felipe Madureira
Departamento de Internet
Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti e Aleksandro Botelho

Os artigos assinandos não refletem necessariamente
a opinião da revista, e sim de seus autores.

a editora especialista em
comunidade digital

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º. Andar
CEP 01414-001 São Paulo SP
Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617
www.digerati.com

Diretores
Alessandro Gerardi – (gerardi@digerati.com.br)
Luis Afonso G. Neira – (afonso@digerati.com.br)
Alessio Fon Melozo – (alessio@digerati.com.br)
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – (rene@digerati.com.br)
Representante Comercial no E.U.A.
Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809
Fernando Mariano – (info@multimediausa.com)
Marketing
Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins
Assessoria de imprensa
Simone Siman – (siman@digerati.com.br)
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – (viviane@digerati.com.br)
Logística de Produção
Pierre Abreu – (pierre@digerati.com.br)
Tecnologia da Informação
Tadeu Carmona – (tadeu@digerati.com.br)

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Fone: (11) 4446-6544
Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora SA
Fone: (21) 3879-7766